

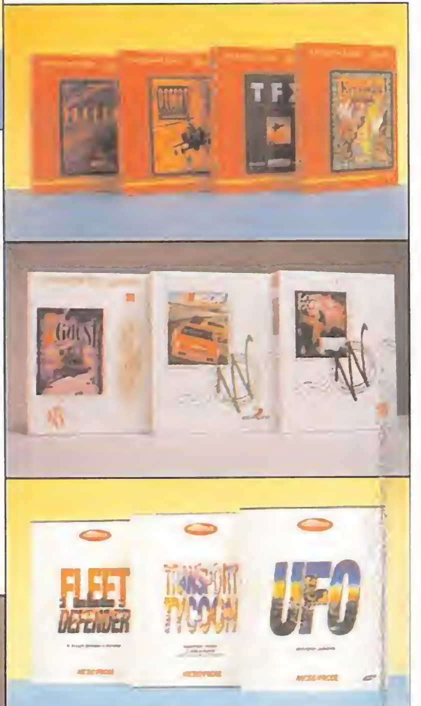
AÑO XII - TERCERA EPOCA - Numero 23
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
Micromanía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
PREVIEWS
Los juegos que romperán en el 97
Zombieville, Dark Earth, Sega Rally, MundoDisco 2 y muchos más...
REPORTAJE
Shiny & Interplay
Los nuevos proyectos de dos compañías míticas
Tomb Raider
¡¡Una mujer de armas tomar!!
8 426239 020312 00023

S u m a



Año XII - Tercera época - Número 23 - Diciembre 1996





30 INFORME
SERIES BUDGET

La moda del buen software a precios módicos ha comenzado. Casi todas las distribuidoras de nuestro país han dado banderazo de salida a sus líneas de títulos clásicos, con un coste realmente asequible. Consulta estas páginas antes de decidirte a ir a tu tienda habitual, y hazte con la mejor colección de juegos de la historia.





34 REPORTAJE
SHINY & INTERPLAY

El anticipo de la próxima temporada, en las previsiones de uno de los gigantes del software mundial. Charlamos con su presidente, y con algunos de sus fichajes más relevantes, y descubrimos los secretos de los próximos proyectos de Shiny. Dos artículos especiales, por el precio de uno.



Puede que este número os sorprenda bastante, pero ya os avisamos el mes pasado que las novedades iban a continuar. Esperamos que el encontrar un número tan especial como éste, dos revistas en una, y sin aumento de precio, os haya parecido una sorpresa tan grata como habíamos planeado, aunque, eso sí, os podemos asegurar que ha sido todo un esfuerzo. Esfuerzo que habrá valido la pena si nuestra guía especial de aventuras os resulta de tanta utilidad como nosotros creemos.

Sin embargo, las buenas noticias este mes no se reducen sólo al número doble que os presentamos, sino también a algo que nos ha alegrado especialmente, y de lo que debemos haceros partícipes puesto que vosotros sois los auténticos responsables del hecho en cuestión. Micromanía, un año más, se sitúa a la cabeza de las revistas de su sector, según cifras de OJD. Esto es algo que, aparte de alegrarnos, nos hace cargar con una responsabilidad y preocupación añadidas para, no sólo seguir como hasta ahora, sino mejorar día a día, haciendo una revista cada vez mejor y más interesante, dedicada a todos los amantes de los videojuegos. Algo que será bueno para los lectores, y para los miembros de esta redacción, que seguimos enganchados a tan adictiva "droga", aunque pasen años y años.

Y como el movimiento se demuestra andando, demos un breve repaso a los contenidos de este mes, comenzando por nuestra portada, «Tomb Raider». Un programa que ha llegado casi de puntillas y que, exceptuando ciertas apariciones en las últimas ferias, apenas sí había podido ser contemplado en toda su magnitud. Un megajuego con todas las de la ley que se convertirá en uno de los grandes éxitos de la temporada navideña, y de todo el 97. Pero hay más, claro está. Reportajes como el dedicado a Shiny Entertainment e Interplay, o el de Art Futura, o informes como el de las series "budget" de títulos clásicos, y montones de previews, y nuestras habituales secciones... Mucho contenido y... pocas páginas, lo sabemos. Cada mes se nos queda pequeña la revista, pero si de vez en cuando surgen sorpresas como la de incluir un suplemento tan especial como el de este número, la cosa cambia.

De todos modos, aceptamos, como antes dijimos, la responsabilidad que ha caído sobre nuestros hombros, y redoblaremos esfuerzos e intentaremos mejorar siempre un poco más, ir un paso más adelante para, con vuestra confianza, conseguir que Micromanía siga siendo la número uno.

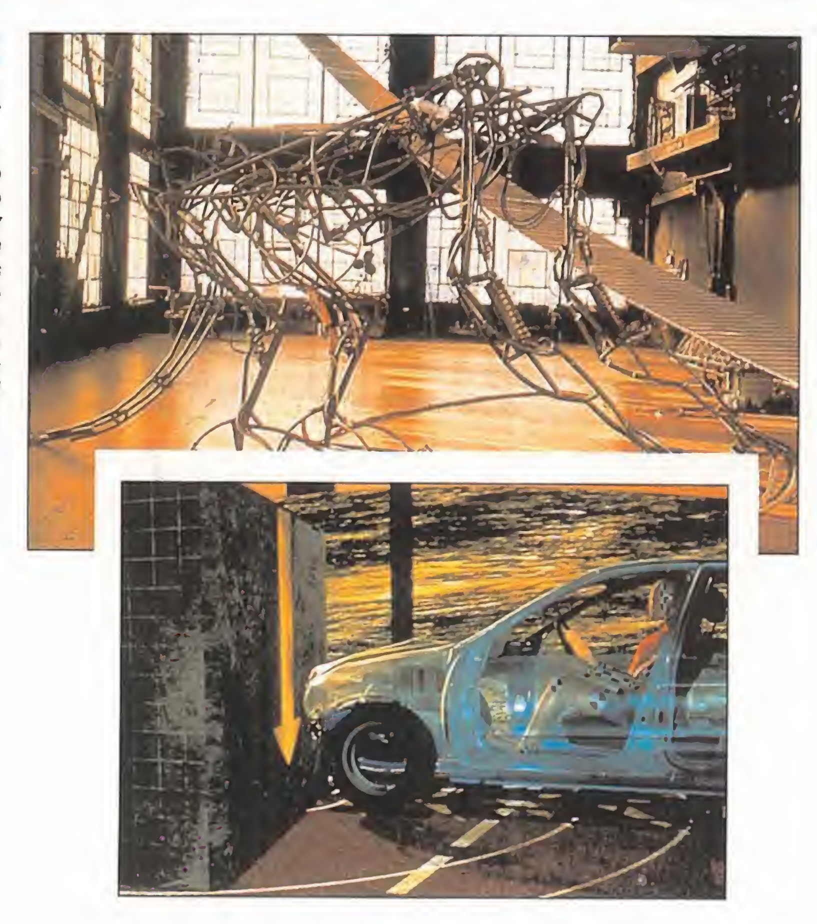
Nos encontraremos de nuevo el mes que viene y, quién sabe, puede que todavía nos hayamos guardado más cosas en la manga. Esperad, y veréis.

r i o 23

595 ptas. (IVA incluido)

74 REPORTAJE
ART FUTURA

Tras el anticipo en imágenes, ofrecido en el número anterior, te contamos todo lo que de interesante y novedoso se presentó en la última edición de una de las muestras más importantes de la vanguardia tecnológica que se celebran en nuestro país. El mundo de los robots y los knowbots al descubierto.





6 ACTUALIDAD
10 IMÁGENES DE ACTUALIDAD
14 CDMANÍA
18 CARTAS AL DIRECTOR
20 TECNOMANÍAS
24 INFORME
Los mejores joysticks
28 LIBROS
46 PREVIEWS
Sega Rally Championship, Eradicator, Evidence, Zombieville, Jagged Alliance. Deadly Games, The Crow. City of Angels, SPQR, Nemesis, Amok, Panzer Dragoon, Dark Earth, MundoDisco 2.
88 ESCUELA DE ESTRATEGAS
93 PUNTO DE MIRA
132 EL CLUB DE LA AVENTURA
136 CÓDIGO SECRETO
137 ESCUELA DE PILOTOS
Hind
142 MANIACOS DEL CALABOZO
144 NEXUS 7
146 PANORAMA AUDIOVISIÓN
148 S.O.S.WARE
158 EL SECTOR CRÍTICO
160 ACID HOUSE

80 MEGAJUEGO
TOMB RAIDER

La aventura 3D de estas navidades, con perdón de la posible competencia. Core Design sorprende con una de las más audaces e impresionantes producciones de la historia, en la que la acción y la tecnología se dan la mano para crear un programa realmente fantástico.





Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Alejandro Sacristán
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd

Flash

Luike Motorpress ha puesto a la venta otro de sus títulos multimedia dedicados al mundo del motor, en colaboración con Autopista. «Súper Pruebas» incluye análisis de las últimas novedades de vehículos en el mercado, con más de cien coches revisados.

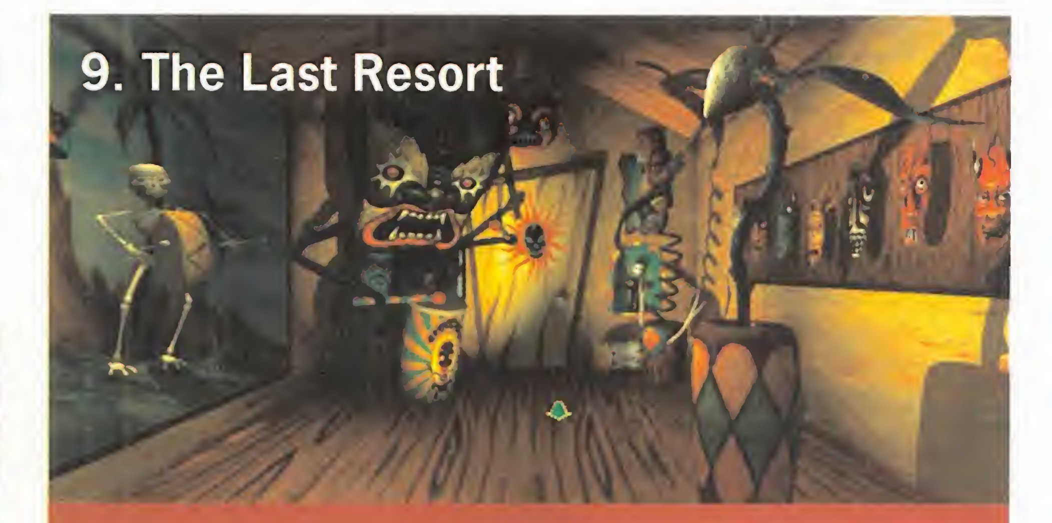
Flash

Pasillo de destrucción



Ya está a punto «Tunnel B1», la última producción de Neon y Ocean, para PC CD. El frenético shoot'em up 3D –del que ya dimos noticia hace unos meses– ya tiene forma definitiva para compatibles, y aparecerá muy poco tiempo después que este número se encuentre a la venta. La opción de resolución SVGA entrelazado ha sido la que, definitivamente, ofrecerá el juego para acelerar la velocidad de la acción al máximo, dado que todo el entorno está construido íntegramente en base a polígonos y objetos 3D, dotados de mapeado de texturas. Por lo visto hasta ahora en versiones no definitivas, estamos casi en condiciones de asegurar que «Tunnel B1» se convertirá en uno de los grandes juegos de acción de la nueva temporada del 97.

9. The Last Resort



Si en el anterior número adelantábamos la realización de «9. The Last Resort», por parte de Tribeca Interactive, la compañía de Robert de Niro, ahora estamos en condiciones de mostraros las primeras imágenes del juego. El programa aún no tiene fecha de lanzamiento en España, dado que no está demasiado claro si sufrirá, o no, proceso de localización, y puesto que está en su totalidad en inglés hablado, sin posibilidad de subtítulos, la posible adaptación llevaría un buen tiempo. De todos modos, de «9» se sabe por ahora que sus espléndidos gráficos sólo son comparables con la complejidad de sus puzzles y enigmas, y las largas horas de diversión que promete ofrecer. Seguiremos informando sobre este prometedor título.

Micromanía, en cabeza

Según datos del último control sobre difusión de publicaciones (OJD), Micromanía sigue manteniéndose, un año más, como líder del sector de revistas mensuales dedicadas a videojuegos para ordenadores, y otros sistemas, con una cifra media de ventas mensuales superior a los 35.000 ejemplares, y una difusión media por ejemplar de más de 70.000. Este dato, que sitúa a Micromanía muy por delante de cualquier competencia, no es sino un hecho exclusivamente justificable por la fidelidad y aprecio que todos los lectores tenéis a vuestra revista favorita, y del que seguiremos, mes a mes, intentando hacernos valedores. Una buena noticia para todos, sin duda.

Acción e inteligencia



Intelligent Games, creadores de «Azrael's Tear», preparan un nuevo título en una línea muy parecida al mencionado. El nombre de su nueva producción es «Dark Hermetic Order» y, pese a tratarse de una aventura, contará con un alto nivel de escenas de acción. El protagonista es un agente secreto que debe infiltrarse en una secta para acabar con sus peligrosos manejos y complots. El look de «DHO» es muy parecido al de «Azrael's Tear», ya que utiliza el mismo engine, e idéntico sistema de generación de gráficos y puzzles.

La cita madrileña

Del 23 al 29 de Diciembre –excepto el 25, día de Navidad– se celebra en Madrid, en el Círculo de Bellas Artes, sala Goya, el Salón del Videojuego.
En la muestra se darán cita los más novedosos títulos en PC y consolas de 32 bit del momento, además de estar prevista la celebración de diversas conferencias, por las tardes, en las que se afrontarán multitud de temas relacionados con el campo del videojuego. Algunas de las exposiciones previstas serán, por ejemplo, "La Historia del Videojuego" y "Cómo se hace un Videojuego", y en las mismas intervendrán representantes del sector –distribución, producción, programación, etc.–
Como aliciente para todos los visitantes, se procederá a la votación del videojuego del año, en distintas categorías, y entre todos los participantes a la misma se sortearán cien suscripciones trimestrales a las revistas del grupo Hobby Press S.A.
El horario del Salón será de 10 a 2 de la mañana, y de 5 a 9 de la tarde.

Más estrategia, más carreras



Parece que «Grand Prix Manager 2» ha dejado de ser algo más que una promesa. Al menos, así lo aseguran en Microprose, donde tras numerosos conflictos con las licencias oficiales de la FIA se ha llegado a un acuerdo para que el realismo del programa sea el máximo, como ocurrió con el original, basando todo su desarrollo en las escuderías reales del circuito de F1. Además, multitud de mejoras a nivel técnico y en número de opciones harán de «GPM 2» el mejor programa de estrategia automovilística.

Intenta destacar



Bungie Software presenta «Marathon 2», distribuido en nuestro país por Friendware. Se trata de la segunda parte del shoot'em up 3D que hizo famosa a esta compañía entre los usuarios de Mac, pero ahora entrando en el campo de los compatibles. «Marathon 2» intenta distanciarse del resto de programas del género, aportando unos ligeros toques de aventura al conjunto, aunque en esencia mantiene todo lo que hace atractivos a estos juegos entre el gran público: altos niveles de acción, adicción, diversión inmediata y una calidad técnica muy notable.

Por sorpresa



De improviso nos ha cogido la adelantada salida al mercado de «Blam! Machinehead», para PC. El juego, un arcade 3D en perspectiva subjetiva, realizado por Core, tras sufrir diversos aplazamientos, se iba a poner a la venta al cierre de esta edición, con lo cual el próximo número será el momento ideal para dedicarle la atención necesaria y pertinente.
En principio, del juego podemos citar, como elementos destacados, la libertad de acción y movimientos que permite su engine, así como una notable calidad gráfica y, claro está, un nivel de adicción elevado dada la temática y, al parecer, notable realización del programa.

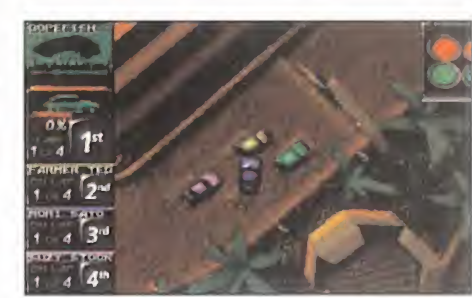
Flash

Corel entra en el mundo del software de entretenimiento con un programa de título «Ashes to Ashes». Se trata de un shoot'em up 3D en perspectiva subjetiva, muy en la línea de... claro, «Doom» y todos sus clónicos

Flash

Competición en 2D

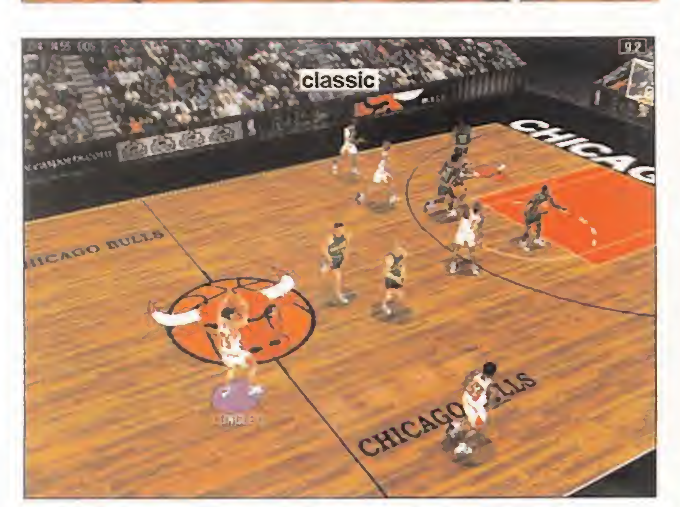
Apogee y GT Interactive están dando los últimos retoques a «Death Rally», un curioso y atípico programa de carreras que combina, de un modo inusual, 2D y 3D. Básicamente, el juego mostrará una perspectiva cenital gracias a la cual disfrutaremos de una vista de nuestro vehículo y los rivales, como muchas otras veces se ha podido contemplar en un título de estas características –el mítico «SuperCars», por ejemplo–, pero con el añadido de un efecto 3D aplicado sobre los escenarios, que realza el realismo del conjunto y le da un toque distinto a cualquier otro título. La competición se basa en una de esas carreras en las que importa no sólo ganar, sino llegar, con armamento de todo tipo que podremos utilizar contra los rivales, y ciertos detalles bastante macabros como el poder atropellar a peatones, y todo lo que se ponga por delante.



¡Pura NBA!













Electronic Arts prepara a lo grande el lanzamiento del más espectacular juego dedicado al baloncesto en toda la historia. «NBA 97» está ya en su fase final de producción y, por lo que se ha podido ver hasta el momento, el juego será simplemente sensacional, superando todas las expectativas que sobre el mismo se habían creado.

La espectacularidad de la liga de basket más potente del mundo se ve reflejada con toda fidelidad en las primeras versiones del programa que se han podido contemplar. Gráficos SVGA enormemente detallados, con los modelos 3D de los jugadores basados en su aspecto real. Comportamientos de juego idénticos, estadísticas de todas las competiciones y jugadores, traspasos, estrategias, tácticas, repeticiones desde cualquier ángulo imaginable, multitud de cámaras a nuestra disposición...

«NBA 97» utiliza las nuevas técnicas diseñadas por EA Sports para la nueva serie 97, como ya ocurrió con «NHL 97» y «FIFA 97» –Motion Blending, etc.–, así como, una vez más, el impactante Virtual Stadium.

Para redondear la faena de los anticipos sobre el juego, E.A. España organizó, el pasado 20 de Octubre, una expedición a Sevilla para contemplar, como aperitivo, el partido de exhibición que, dentro de la gira europea montada por la NBA, disputaron los Seattle Supersonics y los Indiana Pacers, donde intentamos disfrutar de ese toque especial de calidad que posee la liga yanqui. Y, aunque el partido no fue todo lo espectacular que se esperaba, nos lo pasamos como enanos en la posterior recepción que se dio en los Reales Alcázares, codeándonos con los mismísimos jugadores, que se mostraban encantados de posar para todos nuestros lectores.

Hay viajes que merecen la pena...



PRIVATEER® 2

THE DARKENING™

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PELÍCULA INTERACTIVA

Todo un viaje a su alcance; esta épica aventura se reparte a lo largo de tres detallados sistemas planetarios. Luche, explore y comercie para abrirse camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de su identidad perdida. Un viaje que no debe perderse.



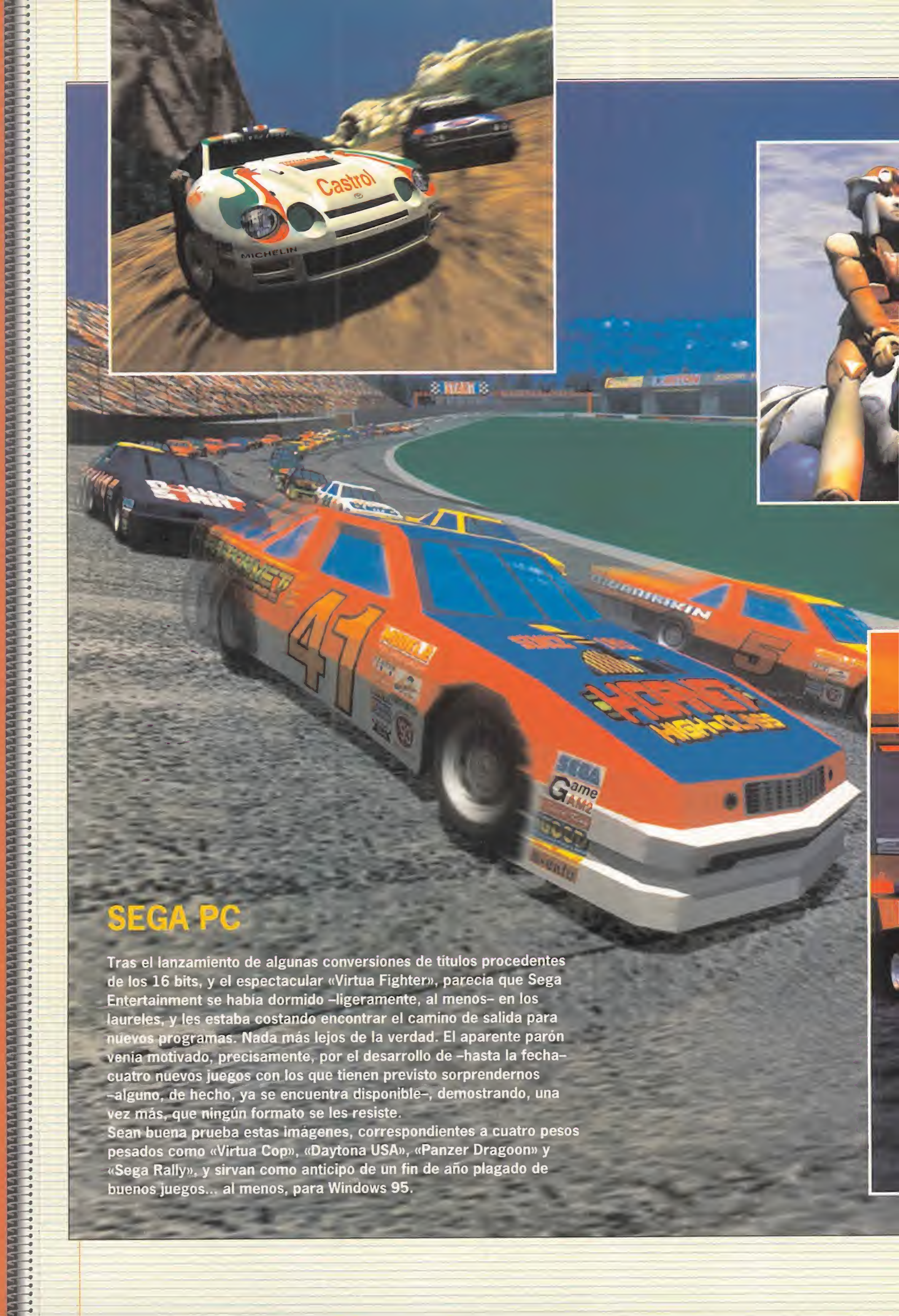
http://www.ea.com



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis· Planta 1.· Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel. 541-381 0256 Fax 541-381 5562



SEGA PC

Tras el lanzamiento de algunas conversiones de títulos procedentes de los 16 bits, y el espectacular «Virtua Fighter», parecia que Sega Entertainment se habia dormido –ligeramente, al menos– en los laureles, y les estaba costando encontrar el camino de salida para nuevos programas. Nada más lejos de la verdad. El aparente parón venia motivado, precisamente, por el desarrollo de –hasta la fecha– cuatro nuevos juegos con los que tienen previsto sorprendernos –alguno, de hecho, ya se encuentra disponible–, demostrando, una vez más, que ningún formato se les resiste.
Sean buena prueba estas imágenes, correspondientes a cuatro pesos pesados como «Virtua Cop», «Daytona USA», «Panzer Dragoon» y «Sega Rally», y sirvan como anticipo de un fin de año plagado de buenos juegos... al menos, para Windows 95.







RAPID RACER

Dicen que el equipo que anduvo detrás del desarrollo de «Total NBA» está listo para dar la campanada con un juego de carreras sobre agua, capaz de plantar cara a cualquiera. El nombre, «Rapid Racer»; la máquina, claro está, PlayStation. Como uno de sus ases en la manga se habla de unos modelos de partículas y cálculo de superficies en movimiento, que ha llevado nada menos que seis meses en el desarrollo de rutinas y algoritmos a los programadores del juego. Una noticia que hace prever grandes esperanzas sobre un título que, por ahora, al menos, es capaz de deleitarnos con imágenes de tanta belleza como las presentes.



EVIDENCE

Microfolie's se destapa en un terreno en el que, hasta la fecha, no había pisado con firmeza: la aventura gráfica. Y lo hace con un juego con el que pretende romper esquemas. «Evidence» se encuadra dentro de esa subdivisión del género donde la imagen renderizada se hace protagonista –recordemos, por ejemplo, «Chronicles of the Sword» como uno de los ejemplos más recientes–, y deja casi de lado cualquier otra consideración. Un thriller en el que asesinatos, traficantes, policías, mafia y un sinfín de enigmas nos esperan, ofreciendo uno de esos retos tan atractivos a los que, tan pocas veces, sabemos negarnos.



DEMOS

MUNDODISCO 2



CONTROL: Ratón
INSTALACIÓN (WIN 95): Desde el menú principal del CD, seleccionar MUNDODISCO 2 y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
En el menú de programas, dentro del menú INICIO de Windows 95, entrar en la carpeta DISCWORLD II DEMO y pinchar sobre el icono DISCWORLD 2 DEMO.
NOTA: La demo requiere los drivers de DirectX 2, de Microsoft, instalados en el sistema.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 1 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 100
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X

El incompetente y divertido mago "Rincewind" vuelve a la carga en la segunda entrega de «MundoDisco», que lleva por título "¿Presuntamente Desaparecido...?" y, por supuesto, basada en los libros de Terry Pratchett, donde la misión del protagonista será burlar a la muerte en una aventura gráfica llena de humor, magníficos decorados y una gran variedad de puzzles.
En la demo que os ofrecemos tendréis que lograr que Rincewind escape de la isla en la que se encuentra atrapado, ya que la única forma de salir de la misma es por mar, a bordo de un barco que transporta cadáveres. Vuestro objetivo será salir de la isla vivos o muertos...

KRAZY IVAN



CONTROL: Teclado

Mirar Arriba	A
Mirar Abajo	Z
Disparar Arma	Control
Disparar Misil	Enter
Activar Escudo	Espacio
Cambiar Arma	Shift
Movimiento	Cursores
Desplazarse Izquierda	Insert
Desplazarse Derecha	Delete

EJECUCIÓN(WIN 95): Desde el menú principal del CD, seleccionar KRAZY IVAN y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
S.O.: Windows 95
CPU: Pentium 75
RAM: 8 MBytes
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 100 ó superior
RAM: 16 MBytes
LECTOR CD: 4X
TARJETA DE VÍDEO: SVGA

NOTA: La demo requiere los drivers de DirectX 2, de Microsoft, instalados en el sistema.

Es el año 2018; la zona de Siberia ha sido el lugar de entrada de una invasión alienígena que pretende conquistar la Tierra. Han construido un intrincado sistema de campos de fuerza que hace imposible la incursión, pero los científicos han logrado desconectar uno de ellos el tiempo suficiente para lanzar un soldado en misión suicida. Su nombre «Krazy Ivan», y su única protección un traje de acero de 12 metros de altura y 50 toneladas de peso.
En la demo jugable que os presentamos podréis luchar en una de los escenarios en Rusia. Vuestra misión: destruir a los invasores, rescatar a 154 prisioneros, Y encontrar y destruir el generador del escudo.

OCIO

TRAILER DE FUGITIVOS ENCADENADOS

Dos hombres se encuentran, por motivos diferentes, en un centro penitenciario de alta seguridad. Un día son esposados juntos y tienen la oportunidad de huir; además uno de ellos robó una gran suma de dinero a la mafia, que quiere cobrárselo con su vida. Éste es el argumento de «Fugitivos Encadenados», un thriller de acción y suspense.



TRAILER DE THE PHANTOM

También conocido por el sobrenombre de "El Hombre Enmascarado", "El Fantasma" es un héroe de comics que llega a las pantallas en esta película de aventuras, de la que os presentamos un trailer en el que el malvado Drax trata de conseguir un poder sobrenatural para hacer el mal, y el único que podrá detenerle será "The Phantom".

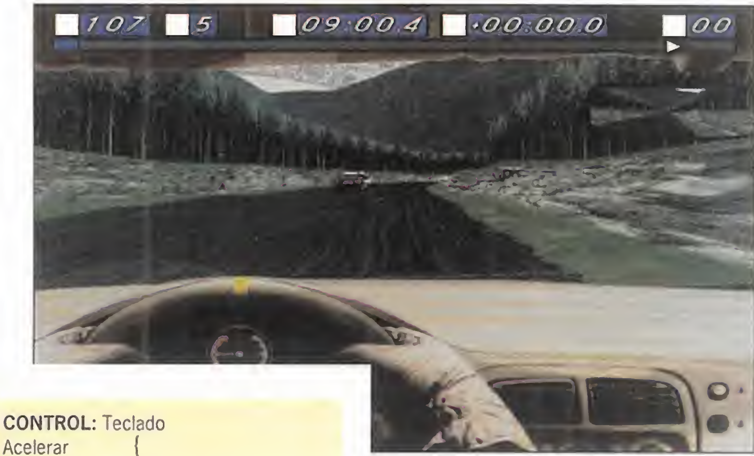
GRAND PRIX 2



CONTROL: Teclado
Acelerar A
Frenar Z
Girar a la izquierda ,
Girar a la derecha .
Frenos automáticos F1
Marchas automáticas F2
Entrar en Boxes Enter
Cámaras Cursores
INSTALACIÓN: Desde el directorio raiz del CD teclead INSTALLG.
EJECUCIÓN: Desde el directorio GP2DEMO de vuestro Disco Duro teclear GP2DEMO
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: 486 DX2
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 9 MBytes
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 75 ó superior
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X
TARJETA DE VÍDEO: SVGA

El olor a gasolina y neumático quemado llegará hasta vuestras fosas nasales con esta magnífica simulación, creada por Microprose, en la que viviréis toda la emoción de la Fórmula 1 desde las pantallas de vuestro ordenador, pudiendo competir en todos los circuitos que componen el campeonato del mundo, eligiendo escudería y piloto. Como podréis observar, la calidad gráfica y los sonidos han sido cuidados al máximo para que el realismo adquiera un protagonismo no alcanzado hasta el momento.
En esta demo jugable podréis dar tres vueltas en carrera al circuito de Monza a los mandos del monoplaza y con el piloto que vosotros elijáis.

RALLY CHAMPIONSHIP



CONTROL: Teclado
Acelerar {
Frenar -
Derecha Z
Izquierda X
Marcha Arriba Ñ
Marcha Abajo .
Cámara C
Pausa P
INSTALACIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionar RAC RALLY y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
EJECUCIÓN: Desde el directorio RALLYC de vuestro Disco Duro teclear RALLY.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 50 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 75 ó superior
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X
TARJETA DE VÍDEO: SVGA (VESA)

El RAC o Rally de Inglaterra es uno de los más famosos del campeonato del mundo de Rallies. Ahora podréis subir vuestros niveles de adrenalina y participar en este apasionante Rally sin abandonar vuestra casa con «Rally Championship» un buen simulador deportivo con grandes dosis de adicción en el que pilotaréis uno de los coches del mundial.
En la demo que os ofrecemos podréis pilotar un Subaru Imprezza en el tramo 19 del Rally, uno de los más complicados al tener zonas de barro, gravilla y asfalto. Podréis modificar los reglajes de vuestro coche y correr el tramo contra el reloj o con otros coches.



TRAILER DE SOSPECHOSOS HABITUALES

Se ha producido el asesinato de 27 personas en un barco que transportaba un importante cargamento de droga. La policía interroga a sus sospechosos, en un intento de aclarar el asesinato. La única pista que pueden seguir es un nombre, que lleva implícito fenómenos sobrenaturales que implican al diablo en el asesinato. Éste es el argumento de «Sopechosos Habituales», que saldrá pronto en vídeo.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

DEMOS

SCREAMER 2



CONTROL: Teclado

Acelerar	Cursor Arriba
Frenar	Cursor Abajo
Derecha	Cursor Derecha
Izquierda	Cursor Izquierdo
Marcha Subir	Shift Izquierdo
Marcha Inferior	Control Izquierdo

INSTALACIÓN: Desde el menú del CD, seleccionar SCREAMER 2 y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
EJECUCIÓN: Desde el directorio S2 de vuestro disco duro teclead STARTL para ejecutar en 256 colores o START65L para ejecutar en miles.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: Pentium 60
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
ESPACIO EN DISCO DURO: 28 MB
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 90 ó superior
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X
TARJETA DE VÍDEO: SVGA

Los chirridos y derrapajes de las ruedas vuelven a la pantalla de vuestros ordenadores con «Screamer 2», la continuación del magnífico juego de carreras de coches con gráficos poligonales de la compañía Virgin, en el que pilotaréis un prototipo de última generación a través de escenarios de todo el mundo, como si fuérais Carlos Sáinz, pudiendo elegir modo de competición, los coches y los gráficos para adecuarlos a vuestros ordenadores personales.
En la demo que os ofrecemos podréis dar tres vueltas en el circuito de Inglaterra, con uno de los cuatro prototipos disponibles en la versión comercial del programa.

ERADICATOR

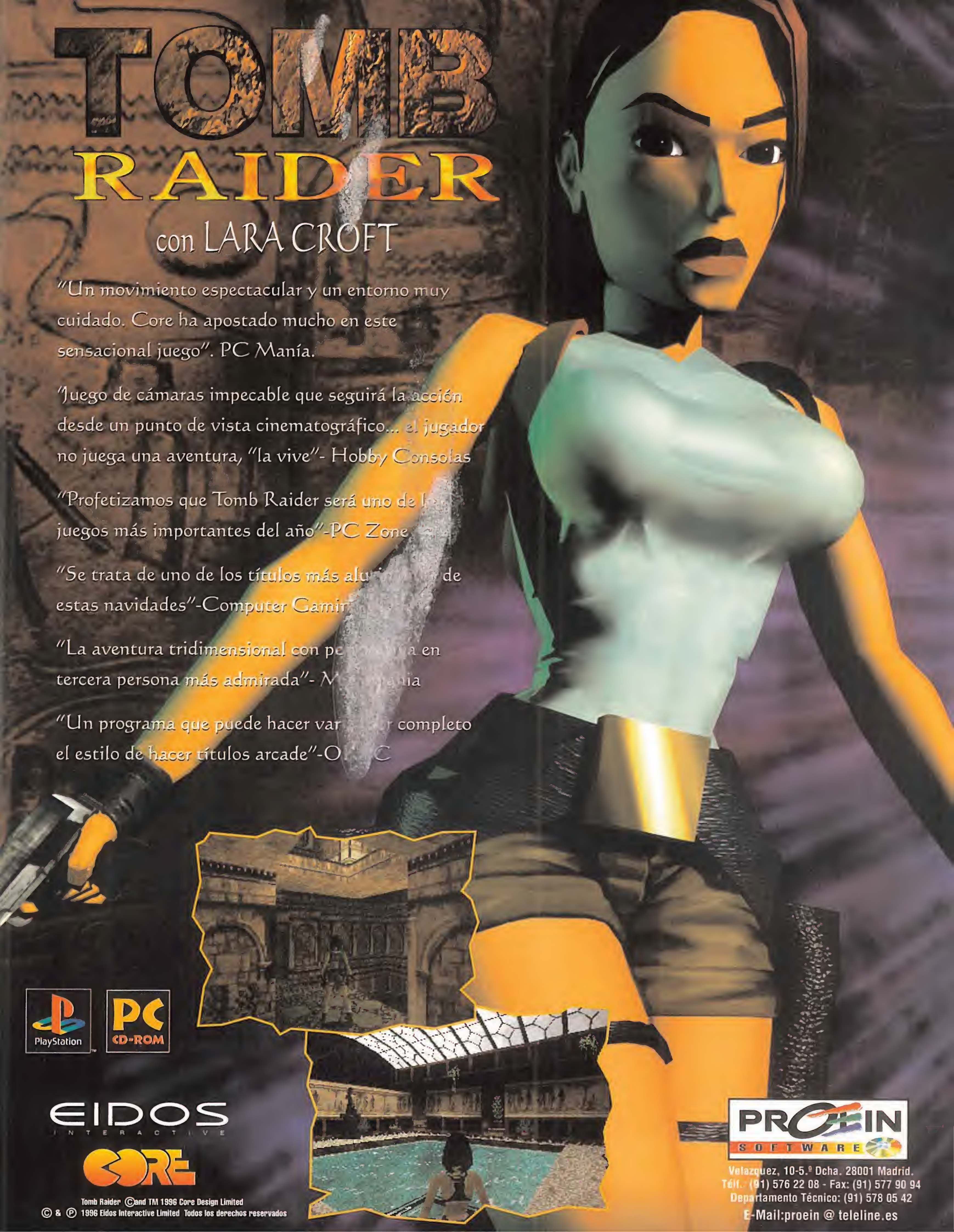


CONTROL: Teclado

Movimiento	Cursores
Fuego	Control
Abrir Puertas	Espacio
Mirar Arriba	Re Pág
Mirar Abajo	Av Pág
Subir Punto Mira	Inicio
Bajar Punto Mira	Fin
Saltar	A
Cambiar Arma	1-9
Ayuda	F1

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionar ERADICATOR y pulsar sobre el botón EJECUTAR.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
CPU: DX2/66
RAM: 8 MB
TARJETA DE SONIDO: SoundBlaster y compatibles
TARJETA DE VÍDEO: VGA
LECTOR CD: 2X
RECOMENDADO:
CPU: Pentium 75 ó superior
RAM: 16 MB
LECTOR CD: 4X
TARJETA DE VÍDEO: SVGA

Hace 200 años hubo una guerra por la conquista de la explotación minera de las tres lunas. Ahora el sistema de defensa se ha activado destruyendo a todos los cargueros que navegaban por la zona y parando la producción minera. Sin dicha producción la vida de todos los planetas del sistema corre peligro, por lo que se ha enviado a un guerrero para que acabe con el sistema de defensa. Éste es el argumento de «Eradicator», un arcade 3D cuyo lema es "no hieras a los enemigos, erradícalos".
En la demo que os ofrecemos podréis jugar en cuatro niveles de los que componen la versión comercial del programa.


TOMB RAIDER
con LARA CROFT
"Un movimiento espectacular y un entorno muy cuidado. Core ha apostado mucho en este sensacional juego". PC Manía.
"Juego de cámaras impecable que seguirá la acción desde un punto de vista cinematográfico... el jugador no juega una aventura, "la vive"- Hobby Consolas
"Profetizamos que Tomb Raider será uno de l
juegos más importantes del año"-PC Zone
"Se trata de uno de los títulos más alu de
estas navidades"-Computer Gamin
"La aventura tridimensional con pe a en
tercera persona más admirada"- M nia
"Un programa que puede hacer var completo
el estilo de hacer títulos arcade"-O C
PlayStation
PC CD-ROM
EIDOS INTERACTIVE
CORE
Tomb Raider © and TM 1996 Core Design Limited
© & ℗ 1996 Eidos Interactive Limited Todos los derechos reservados
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es

Cartas al Director

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

DOS JUEGOS EN INGLÉS

Quiero comprarme el juego «The 7th Guest» o «Are you Afraid of the Dark?», a pesar de que ambos títulos estén en versión original... y mi pregunta es la siguiente: ¿en cuál de los dos hay menos conversaciones, preguntas, etc.? ¿Alguno de los dos tiene la posibilidad de ver las conversaciones escritas en pantalla? Y finalmente, ¿cuál de los dos juegos es de mejor calidad?

Rafael Romero Jaén. Madrid

RESPUESTA: *Lamento decirte que ambos juegos no tienen subtítulos, las conversaciones son parte importante del juego y es necesario un nivel de inglés bastante bueno, aunque quizás «Are you afraid of the dark?» sea menos exigente en este aspecto. Los dos son de gran calidad, aunque en el de Viacom predomina la aventura y en el de Virgin los puzzles, siendo más entretenido.*

AMANTE DEL TERROR

Tengo un 486 DX4/100 con 16 MB y CD-ROM 4X. Mi pregunta es ¿qué tal me funcionarán juegos como «The 11th Hour» y «Jack The Ripper»? ¿Saldrán en castellano?

David Viñas Domínguez. Madrid

RESPUESTA: *Con tu equipo no tendrás problema para hacer funcionar –e incluso jugar en buenas condiciones– los juegos que mencionas. Con respecto a la segunda pregunta, «The 11th Hour» aún no ha salido en castellano, y es probable que no lo haga, mientras que «Ripper» sí ha sido subtitulado.*

SOBRE «WARCRAFT II»

Querría saber todo sobre «Warcraft II». ¿Saldrá traducido?, ¿y su ampliación «Beyond the Dark Portal»?

José R. Pérez Rubí. Barcelona

RESPUESTA: *Cuando veas publicada esta carta, es probable que ya esté en la calle «Warcraft II» con los textos, manual y diálogos del juego en castellano. Y hasta puede ser que se haya publicado también su disco de escenarios, que se iba a traducir igualmente. ¡Ah!, y espero que te gustase la demo de «Command & Conquer» que publicamos en el número 20.*

REMOVER LOS DATOS

He decidido comprarme una unidad de disco duro removible. He visto algunas como la Syquest EZ 135 MB y la ZIP 100 drive. Creo que la primera es la mejor opción. ¿Cuál es vuestra opinión sobre estas unidades? ¿Va a ser fácil encontrar los discos en un futuro próximo, o "pasarán de moda y se dejarán de vender"? Creo que la Syquest almacena 135 MB y tiene un tiempo de acceso de 13.5 ms. ¿Quiere decir esto que son incluso más rápidos que un disco duro? ¿Que me decís de su precio?

Miguel Ángel Prado Ruiz. Ciudad Real

RESPUESTA: *Ya lo hemos comentado muchas veces en la revista, y ahora nos reafirmamos en nuestra opinión que este tipo de soportes serán los estándares del futuro, y en breve se usarán de forma masiva ya que se prevé una importante bajada de precios de los mismos. Casi todas las compañías que se dedican a ello tienen un modelo en el mercado para alrededor de los 100 MB y otro para el Giga. En el formato "pequeño" la que mejor relación calidad/precio obtiene es el EZFlyer de Syquest, cuya unidad por un precio inferior a 50.000 pesetas almacena 230 MB en discos que tienen 13.5 ms de tiempo de acceso y 2.4 MB/s de velocidad de transferencia. Mucho mejor que bastantes discos duros.*

JUEGOS DESCATALOGADOS

Me acabo de comprar un nuevo ordenador. Antes tenía un Amiga y me encantaba jugar a juegos como «Mad TV», «Angel Nieto», y otros muchos. Sé que también se hicieron versiones para PC de algunos juegos, y al ir a comprarlos a tiendas especializadas no los encontré porque me dijeron que ya estaban descatalogados. ¿Dónde puedo encontrar juegos antiguos? ¿Hay alguna tienda donde los vendan?

César González Fernández. Madrid

RESPUESTA: *Hay otros muchos lectores con tu problema, que buscan juegos antiguos y no los encuentran por estar descatalogados. La forma de encontrar algunos de ellos no es fácil, y en otros casos es imposible. Permanece atento a las reediciones que hacen las compañías de software de juegos antiguos en series baratas o en recopilaciones para ver si hay alguno que te interese. Mientras tanto creo que sólo podrás conseguirlos de segunda mano, o entre los restos de alguna tienda especializada en juegos.*

UN PC MULTIMEDIA

Dentro de poco tiempo voy a comprarme un nuevo ordenador, pero –aquí viene la primera duda– no se sí comprarme un PC Multimedia o un simple PC –un Pentium 133– y comprar después una Sound Blaster y otros componentes para actualizar mi ordenador. Y –la segunda duda– es si un Pentium 133 es suficiente para un usuario normal como yo, o debería adquirir algo más potente.

Juan Francisco. Madrid

RESPUESTA: *En la mayoría de los equipos del mercado, lo único que le hace a un PC merecedor del adjetivo de "multimedia" es una tarjeta de sonido, unos altavoces –quizá también un micrófono– y un CD-ROM. Por tanto, el PC que adquieras dependerá del dinero que quieras gastarte y de la diferencia de precio entre dicho PC más los componentes multimedia por separado, y el PC multimedia en sí. En lo que se refiere al Pentium, el 133 está bien, pero cuanto más potente te lo compres, más tiempo tardará en quedarse desfasado.*

ACERCA DE PERIFÉRICOS

Me voy a comprar unos juegos de coches y no me gusta jugar con el teclado.
Querría saber qué periféricos –volante y pedales– existen, cuál me saldría mejor, y si son compatibles con los futuros juegos –«Sega Rally», «Grand Prix 2», etc.–. También me gustaría saber qué joystick y demás periféricos me recomendáis para el «AH-64D Longbow», «ATF», «EF2000», cuánto cuestan, y si existen pedales.

Carlos-Quintín Pedrez Hoz. Salamanca

RESPUESTA: *Como siempre, nuestro consejo en cuanto a joysticks profesionales se dirige hacia las marcas Thrustmaster, CH Products y Suncom Technologies, aunque cada vez más fabricantes producen palancas de mando y pedales de calidad y respuesta muy buenas para simulación de vuelo y conducción.*
Con una oferta tan amplia como la que existe en la actualidad, no tendrás problema a la hora de encontrar lo que buscas en cualquier tienda especializada, ya que la mayoría de los fabricantes garantizan la compatibilidad con los juegos que hay en el mercado con todos sus productos.

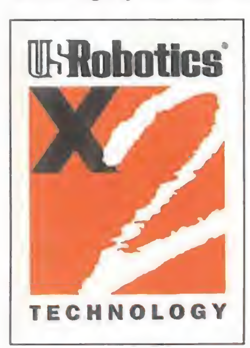
Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Por Carmelo Sánchez

MODEMS QUE SE MULTIPLICAN POR DOS

Pero sólo los de **U.S. Robotics**, ya que ha sido esta prestigiosa compañía norteamericana la que ha desarrollado la tecnología x2, que aumenta la velocidad máxima de un modem estándar en la bajada de datos desde los 28.8 o 33.6 Kbps hasta los 56 Kbps. Esto equipara las prestaciones de rapidez de un modem sobre línea telefónica normal a las que tendría sobre RDSI, con la mejora que supone a la hora de usar servicios de Internet como acceso a páginas Web o transferencia de ficheros. Esta novedosa e innovadora tecnología ya cuenta con el apoyo de proveedores de Internet internacionales y está siendo sometida a pruebas, por lo que es seguro que llegue pronto a España. Los modems basados en esta tecnología se comercializarán a principios del año próximo, y está previsto además que los modelos previos Sportster de U.S. Robotics también puedan ser actualizados.



UNA RED LA TIENE CUALQUIERA

Si queremos aprovechar de una manera económica –es decir, sin gastos telefónicos– las posibilidades multiusuario que muchos juegos ofrecen, hasta ahora la única opción era unir dos ordenadores mediante un cable serie. No todos los juegos lo permiten ni todos los ordenadores lo soportan, ocurriendo todo lo contrario con la opción multijugador de red, fiable y extendida. Una red es cara y nada rentable para sólo dos ordenadores... hasta ahora. Porque una compañía americana de nombre Apexx ha desarrollado **GameLAN**, un periférico barato y fácil de instalar que nos permite montar una red en nuestra propia casa con tan sólo dos ordenadores, y hasta un máximo de doce. GameLAN se conecta al puerto paralelo de cada ordenador, y sin saber nada de redes, ni necesidad de abrir el equipo ya podemos jugar por red a los cientos de títulos que lo soportan. Además de ser cincuenta veces más rápida que otras conexiones multijugador, funciona como una red IPX, y soporta TCP/IP y DirectPlay de Windows 95. Sería perfecto que se distribuyera en España.



EL OJO QUE TODO LO VE

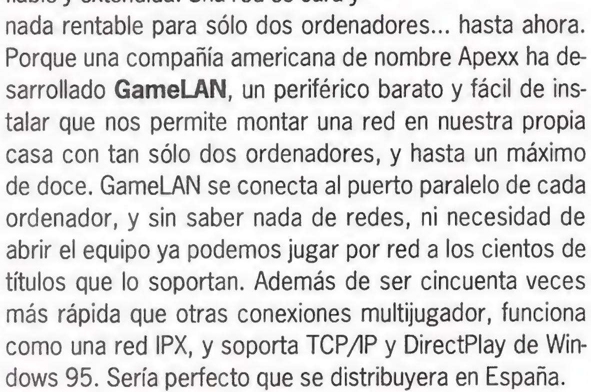


Las actuales cámaras digitales son los ojos de nuestros PCs, los que le capacitan para obtener de forma rápida imágenes en tiempo real que luego transfieren a un programa de retoque o proceso, o bien envían por Internet a otro usuario con el que estemos manteniendo una conversación por videoconferencia. La cámara **Compro** está diseñada siguiendo esta filosofía, incorporando todo el software necesario –drivers AVI y TWAIN, y programas para manipulación de vídeo– y un sencillo manejo. Con ella podremos obtener imágenes en movimiento o estáticas –el focus de su lente es ajustable desde 4 cm hasta el infinito–, en resoluciones de hasta 640x480 en 16.8 millones de colores y con una calidad superior, pues no utiliza ningún tipo de compresión. Se conecta al puerto paralelo del PC, y no necesita ni tarjeta de captura de vídeo ni adaptador de corriente, pues se alimenta de la fuente interna del ordenador.

CÓMO MEJORAR TU TARJETA DE VÍDEO

La respuesta es simple con la nueva tarjeta **PIX de S-MOS**, que integra un engine 3D que añade capacidades de renderización a la tarjeta 2D que tengamos instalada en nuestro ordenador. Las cualidades de la placa PIX no tienen nada que envidiar a otras tarjetas 3D presentes en el mercado: manejo de polígonos, corrección de perspectiva, determinación de visibilidad, cálculo de mapa de texturas, sombreados Gouraud, clipping... PIX se instala en un slot PCI, y almacena las imágenes que renderiza en 3D en el buffer de nuestra tarjeta 2D, eliminando la necesidad de memoria 3D. Ya la soportan juegos como «Descent II» o «Virtual Pool 96» de Interplay, y «HellBender» y «Monster Truck Madness» de Microsoft, además de ser compatible con la mayoría de las API's actuales, como Direct3D, BRender o RenderWare.







GUILLEMOT PONE EL SONIDO

Tras el éxito internacional de su Maxi Sound 32 Wave FX, Guillemot amplía su gama de tarjetas de sonido de altas prestaciones para uso doméstico con su **Maxi Sound 64 Home Studio PnP**. Es una tarjeta que, junto con las prestaciones normales de este tipo de placas, incorpora cualidades como 4 MB de sonidos wavetable, que nos proporcionan una polifonía de 64 voces, 128 sonidos general MIDI, 200 baterias, 46 efectos especiales, y 97 variaciones de sonido para hacer modificaciones en esos instrumentos. Asimismo, permite trabajar de manera simultánea con 4 pistas –expandibles a 8–, haciendo sobre cada uno de ellas todo tipo de operaciones en tiempo real.

También tiene sonido cuadrafónico posicionable con el que disfrutaremos de efectos 3D y 4 canales surround, con salida incluida. Las posibilidades de la tarjeta, sobre todo en cuanto a composición, son muy extensas, ya que podremos añadir multi-efectos en tiempo real –Delay, Flanger, Chorus–, trabajar en Full Duplex, leer y grabar al mismo tiempo, y tratar cualquier tipo de fichero –y fuente– de sonido.

Para más información sobre toda la gama de tarjetas Maxi Sound, altavoces Maxi Booster, y convertidores de televisión de Guillemot, podéis dirigiros a Ubi Soft (93-5895720).



THOMSON SE APUNTA AL FUTURO



La compañía francesa –ahora llamada Thomson Multimedia– ha presentado en España su **DVD** (Videodisco Digital). El DVD representa la unión del vídeo y el CD, ya que es un sistema digital multimedia que, en un CD como los convencionales, almacena imágenes y sonido de gran calidad. El modelo de Thomson sólo actuará como reproductor de vídeo y audio, pudiéndose conectar tanto al televisor como a una salida de sonido, pero se están desarrollando DVD que almacenarán hasta 14 GB de datos, realizando el papel de método masivo de almacenamiento digital que ahora cumplen los CD-ROMs. Por otra parte, Thomson también presentó su sistema de televisión interactiva **OpenTV** –desarrollado junto con Sun Microsystems– que puede recibir la señal tanto por cable como por satélite o línea telefónica. Según Thomson, OpenTV aunará las posibilidades interactivas de la informática con el manejo sencillo de una televisión. Muy pronto lo podremos tener en casa.

★ *Samsung va a introducir la tecnología* ***TFT-LCD*** *usada en las pantallas de los ordenadores portátiles para su uso en monitores convencionales, que hasta ahora funcionaban con un tubo de rayos catódicos (CRT). El nuevo monitor TFT-LCD pesará diez veces menos que uno CRT, será un 25% más luminoso, tendrá una anchura también menor, pero ofrecerá la misma calidad de imagen tanto en VGA como en SVGA.*

★ *Exponential Technology anuncia un nuevo microprocesador –el* ***X704****– para sistemas PowerPC domésticos que funcionará a una frecuencia de reloj de 533 MHz, y que lo convierte en el más rápido en la actualidad. Basado en la nueva y revolucionaria tecnología de fabricación de chips* ***BiCMOS****, se espera que su producción masiva comience a mediados del año próximo.*

★ ***Visionarium*** *es el nombre de un nuevo Centro de Realidad creado por Silicon Graphics en California. En él, los visitantes interactúan con entornos tridimensionales en tiempo real en una experiencia sensorial que va más allá de la meramente visual. Allí se pueden hacer auténticos tours virtuales por la bahía de San Francisco, la Basílica de San Pedro, o el suroeste de Francia.*

★ *Aplix ha sido la primera empresa en desarrollar* ***navegadores de Internet para consolas****, y ahora ha llegado a un acuerdo con Sun para realizar navegadores con capacidades Java para consolas, que se convertirían en máquinas multimedia con las que se podría jugar a través de Internet, usar procesadores de texto y acceder a todo tipo de servicios de la Red.*

★ *Dentro de poco los precios de los grabadores de CD-ROM nos permitirán tener a cualquiera, uno en nuestro equipo como el* ***RCD 4X4*** *de Pinnacle Micro, capaz de leer y grabar a cuádruple velocidad CD de 650 MB o 74 minutos de audio. Su tamaño es el de una unidad de 5.25" y está disponible en formato interno o externo para PC, Mac o UNIX.*

★ *Gravis amplía su gama de joysticks de superiores prestaciones con el* ***Firebird 2****; un mando equipado con 13 botones totalmente programables, más una palanca de aceleración y control de altura integrada en la base. Hasta 106 combinaciones de teclado pueden ser asignadas a sus botones y almacenadas en su memoria; junto a las que vienen de fábrica para los juegos más populares.*

EL REFINAMIENTO HECHO TARJETA DE VÍDEO



La aceleración de vídeo de altas prestaciones tiene muchos nombres, pero uno de los más preeminentes es Matrox, que nos sorprende con una nueva tarjeta que funciona sobre bus PCI. La **Matrox Mystique** equipa un procesador gráfico de 64 bits MGA-1064SG para aceleración 3D en Windows 95, mientras que con su núcleo VGA puede acelerar vídeo y 3D bajo DOS. Hay dos modelos que tienen un máximo de 4 MB de SGRAM consiguiendo resoluciones de hasta 640x480x 65K colores en gráficos 3D, y 1.280x1.024 en 16.8 millones de colores en gráficos planos. En cuanto a la frecuencia de refresco, consigue desde 75 a 200 Hz, gracias a su convertidor digital/analógico a 135 MHz, con lo que el parpadeo de imagen es prácticamente inexistente.

LO ÚLTIMO EN DIVERSIÓN PORTÁTIL

Si la Gameboy de Nintendo era ya una delicia de consola portátil por sí sola, cuando salió al mercado en diversos colores tuvimos una razón más para hacernos con una. Y todas las excusas que pongamos para no tenerla aún, se desvanecen ahora que Nintendo lanza la **Gameboy Pocket**. Con las mismas posibilidades de la normal –los mismos mandos, una pantalla LCD blanco y negro del mismo tamaño pero más nítida, y una compatibilidad total con todos los juegos existentes– tiene un tamaño más compacto –un 30% menor– y mucho más ligera –aproximadamente la mitad de peso–. El diseño es el clásico de la Gameboy pero en un color plateado, y funciona con dos pilas que tienen una durabilidad de alrededor de 10 horas. Su precio rondará las 9.900 pesetas, una razón más para hacernos con esta fenomenal consola que cabe en la palma de la mano, y que nos proporciona una inmensa diversión.



CAPTURA DE VÍDEO FÁCIL Y AL INSTANTE



Play Incorporated y Logitech nos traen el **Snappy**, lo que podríamos calificar como el capturador de vídeo definitivo. No tenemos ni que abrir la caja del ordenador para instalarlo, ni enredarnos con enormes madejas de cables.
Simplemente, lo conectamos al puerto paralelo por un lado, y a cualquier fuente de vídeo –VCR, cámaras, sintonizadores de televisión, laserdisc, consolas, etc.– por otro –con un solo cable–, y a capturar vídeo de altísima calidad: hasta 1.500x1.125 pixels en 16.8 millones de colores.
El software de manejo de Snappy es igualmente simple de manejar y potente en sus funciones; apoyado por programas como Adobe PhotoDeluxe, Kai Power Goo SE y Glyphon Morph, que nos permitirán retocar y hacer muy diversos y divertidos efectos sobre nuestras grabaciones.
Para más información: Logitech (93-4191140).

EL SUMMUM DE LA VELOCIDAD



Ya está disponible en nuestro país un CD 16X de la marca coreana **Goldstar**, en concreto el modelo **CRD-8160B**, lo que representa por ahora el techo de los lectores de CD-ROM. Con la tecnología más puntera en este tipo de productos, la CAV + CLV –velocidad angular constante + velocidad lineal constante– que controlan los giros del disco y le permiten obtener velocidades de transferencia de 2.4 MB/seg, con un tiempo medio de acceso de 100 ms y un buffer de 128 KB, comunicándose con la placa base mediante un interfaz EIDE/ATAPI. Su funcionalidad también es máxima, ya que además de disponer en el frontal de todos los botones de control del lector –volumen, auriculares, reproducción–, puede montarse tanto horizontal como verticalmente, y su diseño está pensado para que no le entre el polvo. Es compatible con cualquier sistema operativo, y soporta casi todos los formatos existentes. **Más información en UMD S.A. (94-4762993).**


F22
LIGHTNING II





Por Carmelo Sánchez

Hazte con el C

PC MASTER PAD





ACTION PAD PC

WINGMAN WARRIOR



LA IMPORTANCIA DE UN BUEN PAD

Preciso, cómodo, funcional, resistente y completo. Como estos dos de Logic3 para PC, equipados con autofire independiente y control de velocidad. Totalmente digitales, realizados con microswitches, con seis y ocho botones de respuesta rápida, para que sólo dependamos de nuestra propia habilidad. Mientras que el Action Pad está realizado siguiendo un diseño clásico, pero muy aprovechado, el Master Pad copia la forma del mando de PlayStation añadiendo leds que nos informan de la actividad de cada autofire.

SOBRE UN MOLDE CLÁSICO

Nunca terminarán de aparecer joysticks así: sencillos pero robustos, y con los botones necesarios. Y repletos de pequeños detalles que hacen del juego toda una gozada. Como el ajuste en los ejes, o el botón hat direccionable, por no hablar de la perfecta integración de los botones en el mando. También tienen autofire, un comportamiento excelente en cualquier juego, y diseño ergonómico. Con toda la calidad de Logic3.



PC DOMINATOR

PC STRIKE

ONTROL



LA REVOLUCIÓN DEL ARCADE 3D ES WARRIOR

Su atrevido diseño y sus fabulosas prestaciones reflejan los esfuerzos de Logitech por integrarnos en la acción de los arcades tipo «Doom», haciéndolo igualmente válido para cualquier otro tipo de juegos, sobre todo simuladores. La palanca muestra el influjo del Wingman Extreme; mientras que el Spin Control nos permitirá girar sobre nosotros mismos.



FLIGHT FORCE

LA CALIDAD AL MEJOR PRECIO

Imaginaros un sistema de control de vuelo como los de Thrustmaster, pero a un precio notablemente inferior, y sin merma en la calidad. InterAct lo ha hecho realidad con sus dos productos Flight Force. Un joystick analógico de cuatro botones con autofire independiente, botón hat y control de aceleración integrado. Y la palanca de control de fuego, que se vende por separado, y que pone en una mano todas las armas del avión. Control total a través de sus nueve botones programables –con LED incluidos– con memoria incluida, y funcionamiento totalmente independiente al del joystick.

PREDATOR GUN

TAMBIÉN PARA CONSOLAS

Son tres claros exponentes de lo que ponen las compañías a disposición de los usuarios de consolas de 32 bits. Logic3 simplifica y hace más interesantes los juegos estilo «Virtua Cop» con su Predator Gun, ligera, cómoda y de manejo sencillo. Pero si lo que buscamos es la emoción de la recreativa en nuestra Saturn, nada mejor que el control profesional de Sega, algo voluminoso pero de resultados inmejorables. Para uno o dos jugadores, como el control múltiple de Sony para PlayStation, de aspecto espacial, aunque más práctico y manejable de lo que parece.



ASTRO



MULTIPLE PSX

EN ESPAÑA,

HAY ~~CIENTOS DE~~ VIRGENES

Nos dicen que no hay tantas

... ahora nos piden direcciones

Libros

DIVULGACIÓN

Realidad Virtual



Con la colección "Al día en una hora", Anaya Multimedia y el Grupo Ros pretenden que el lector tenga unos conocimientos básicos sobre –en este caso– Realidad Virtual, algo que está muy de moda últimamente en todos los campos del conocimiento humano. Esta obra consta de muy pocas páginas –por ello el nombre de la serie–, donde el lector podrá encontrar desde gráficos explicativos, hasta ejemplos y demos que harán las delicias de los usuarios.
Una curiosa obra para todos aquellos que no tengan absolutamente ningún conocimiento sobre la Realidad Virtual.

495 Ptas. **128 Págs.**
Miguel Ángel Casanova
Anaya Multimedia/Grupo Ros
NIVEL "I"
★★

APLICACIONES

Domine 3D Studio versión 4



Como se sabe, 3D Studio es un programa dedicado a la representación, modelado y animación de aplicaciones en tres dimensiones, diseñado para trabajar con ordenadores personales. Con esta obra el lector podrá desde instalar la nueva versión del programa de Autodesk, hasta aplicar todo tipo de efectos y formar representaciones gráficas, todo ello a través de los trece capítulos de que consta y de los numerosos ejemplos y ejercicios prácticos incluidos que, junto con las imágenes que lo ilustran, lo hacen muy apropiado para los usuarios de todos los niveles.

4.500 Ptas. **469 Págs.**
Ramón M. Chordá/Antonio de Santiago
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Más Microsoft Windows 95 paso a paso



Esta sensacional obra permitirá al lector inmiscuirse en las tareas más avanzadas de Windows 95. Orientada a usuarios con conocimientos para el entorno Windows 95, esta obra consta de cuatro partes –once capítulos– totalmente comprensibles y con multitud de ejemplos, además de incluir un disquete donde se podrán encontrar los archivos de prácticas. Una muy buena obra para todos aquellos que quieran dominar un poco más este singular sistema operativo.

4.300 Ptas. **295 Págs.**
Catapult Inc.
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

APLICACIONES

Guía completa de Microsoft Office para Windows 95



Realizada con una perspectiva claramente práctica, el lector podrá encontrar con esta guía cómo utilizar y avanzar en las aplicaciones de Microsoft Office (Excel, Word, PowerPoint, Access y Schedule+), para utilizarlas todas juntas, y todo ello dado de una forma concisa, paso a paso, sin dejar ningún cable suelto.
Una obra que no debe faltar en la biblioteca de todo usuario de office, ya que su gran capacidad de información y su referencia rápida, junto con su gran cantidad de ejemplos y ejercicios, hará que perderse en la lectura sea prácticamente imposible.

9.000 Ptas. **1.019 Págs.**
Michael Halvorson/Michael Young
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★★

HARDWARE

Modems a su alcance



Con la gran aceptación que están teniendo los modems en los últimos tiempos, Osborne y McGraw-Hill no se han querido hacer esperar más y han lanzado una obra que solventará todos los problemas de los usuarios de este importante hardware.
Elaborada como una guía, cubre todas las características y funciones de los modems, y todo ello para usuarios de todos los niveles. Ya no tendrán ningún tipo de trabas al utilizar su periférico o configurarlo, gracias a «Modems a su alcance».

3.400 Ptas. **343 Págs.**
David Hakala
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

Manual fundamental de Borland Delphi 2 para Windows 3.11 y Windows 95/NT

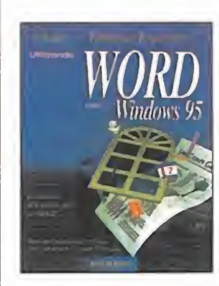


Llegar a dominar todas las áreas de programación de Delphi 1 y 2, desde el diseño y programación de atractivos interfaces visuales, hasta los más complejos programas para acceder a bases de datos, es tan sencillo como hacerse con este libro de la editorial Anaya Miultimedia.
Para cada elemento se muestran sus eventos y propiedades principales, y se incluyen interesantes ejemplos; además, incluye un CD-ROM de gran utilidad. Es el libro que ayudará a los lectores a dominar completamente Delphi.

4.395 Ptas. **479 Págs.**
Ian Marteens
Anaya Multimedia
NIVEL "C"
★★★★

APLICACIONES

Edición Especial utilizando Word para Windows 95



Este libro de referencia es una de las obras más completas para Word 7 y para todas sus características. Desarrollada a través de nueve partes –cuarenta capítulos–, esta edición especial solventará todas las posibles dudas de los usuarios de Word 7 para Windows 95, además de contener respuestas a todas las gestiones de que es capaz este sensacional programa y numerosos ejemplos, que harán que incluso los que se inicien en el uso de Word no tengan dudas.

6.755 Ptas. **1.082 Págs.**
Ron Person
Prentice Hall
NIVEL "I"
★★★★

APLICACIONES

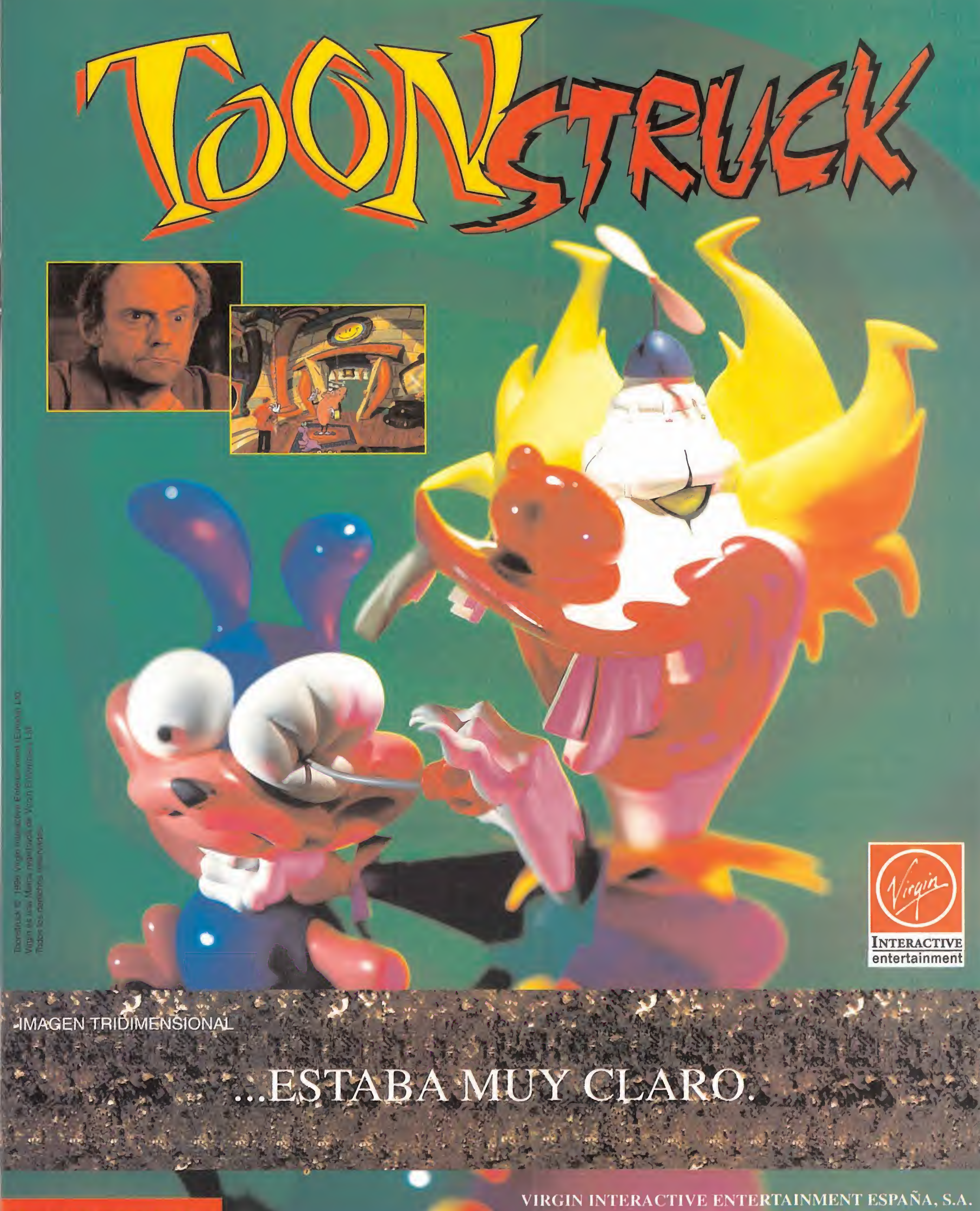
Desarrollo de soluciones con Excel 95 y Visual Basic para aplicaciones



En esta obra se explican todos los conceptos necesarios para desarrollar una aplicación con Excel y que no aparecen en el manual. El usuario encontrará explicación del modelo de objetos de Excel que es la clave para desarrollar una aplicación que controle las funciones y características de éste. Además, viene acompañado por un disquete con los archivos de los ejemplos de esta obra. Una buena obra que deberán poseer los usuarios de aplicaciones para Excel.

7.000 Ptas. **819 Págs.**
Eric Wells
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

★★★ Muy Bueno ★★★ Bueno ★★ Normal ★ Flojo Pésimo
NIVEL E: EXPERTO NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL I: INICIACIÓN



TOONSTRUCK
INTERACTIVE entertainment
IMAGEN TRIDIMENSIONAL
...ESTABA MUY CLARO.

Calidad a buen precio

¿Quién dijo que el buen software es caro? ¿A quién se le ocurrió pensar que no hay auténticas gangas en el mercado del videojuego? Las compañías tiran la casa por la ventana ofreciendo unas rebajas de altísima calidad. A la vista de títulos a precios tan ajustados, quien no juega bueno, bonito y barato es porque no quiere. Por fin las distribuidoras se acuerdan de los sufridos bolsillos de los jugones. Que cunda el ejemplo.



GOLDEN LINE
ARCADIA

Precio único: **1.995 pesetas**

TÍTULOS:
«Kyrandia» - Aventura
«Desert Strike» - Arcade
«Jungle Strike» - Arcade
«Actua Soccer» - Deportivo
«TFX» - Simulador de Vuelo
«Inferno» - Arcade
«Rally» - Arcade

LO MÁS DORADO DEL SOFT

La serie barata de Arcadia Software cuenta con un número medio de títulos, que se irá ampliando en un futuro. Se centra sobre todo en juegos de acción, aunque también cuenta con una aventura, un simulador deportivo y uno de vuelo. Todos ellos tienen el mismo precio, son juegos de primera calidad y relativamente recientes. La presentación del producto es buena, en caja de tamaño reducido y con los manuales en nuestro idioma.



SIERRA ORIGINALS
COKTEL EDUCATIVE

Precio único: **1.995 pesetas**

TÍTULOS:
«Caesar» - Estrategia
«Inca» - Aventura
«Inca II Wiracocha» - Aventura
«Betrayal at Krondor» - Rol
«Space Quest IV» - Aventura
«Space Quest V» - Aventura
«King's Quest VI» - Aventura
«Aces over Europe» - Simulador de vuelo
«Lost in Time, Partes I y II» - Aventura
«Gobliins 2» - Aventura
«Goblins 3» - Aventura
«Detroit» - Estrategia
«Battle Bugs» - Aventura
«Outpost» - Estrategia

UNA COLECCIÓN DE BOLSILLO

La idea principal que Sierra ha querido fomentar con su serie barata es que sea una colección de bolsillo que se caracterice por una presentación en caja de pequeño tamaño, en la que caben poco más que el CD y el manual en castellano del juego. El precio también es ajustado y único para todos los juegos, que representan la mayoría de los grandes éxitos de Sierra en su dilatada carrera, que ha dado lugar a programas de todo tipo pero con la aventura de modo omnipresente. Hay algunos completamente en castellano pero lo habitual es que sean las versiones originales en inglés.



JUEGOS DE ETIQUETA

Fue una de las primeras series baratas en instaurarse en España, proveniente de Estados Unidos, donde tiene su origen. Son títulos de éxito de Virgin, probablemente los más destacados, que tras ser descatalogados se incorporan a la serie barata, por lo que es seguro que su número siga creciendo. En esta serie el precio de todos los juegos no es el mismo, variando sin un criterio definido.
Incluye también una gran variedad de títulos, muy diversificados en géneros y en antiguedad, pero todos grandes éxitos. La presentación es en caja dura de tamaño reducido, aunque no todos los manuales están en castellano.

WHITE LABEL
VIRGIN

Precio: **1.990 pesetas**

TÍTULOS:
«Overlord» - Simulador de vuelo
«Lost Eden» - Aventura
«Cannon Fodder 2» - Arcade
«Kyrandia 3» - Aventura
«Tilt» - Pinball
«The 7th Guest» - Aventura
«Creature Shock» - Aventura
«Navy Strike» - Simulador de vuelo
«Lands of Lore» - Rol
«Screamer» - Arcade

Precio: **2.490 pesetas**

TÍTULOS:
«Sim City» - Estrategia
«Dreamweb» - Aventura

Precio: **2.990 pesetas**

TÍTULOS:
«Dawn Patrol» - Simulador de vuelo
«The 11th Hour» - Aventura

EA CLASSICS CD-ROM
ELECTRONIC ARTS

Precio único: **2.990 pesetas**

TÍTULOS:
«Bioforge» - Aventura
«Fade To Black» - Aventura
«Little Big Adventure» - Aventura
«Magic Carpet» - Arcade
«Michael Jordan in Flight» - Deportivo
«Noctropolis» - Aventura
«Privateer» - Simulador Espacial
«Seawolf» - Simulador Submarino
«Seal Team» - Arcade
«Sherlock Holmes» - Aventura
«Strike Commander» - Simulador de Vuelo
«Syndicate» - Estrategia
«Theme Park» - Estrategia
«Ultima VII» - Rol
«Ultima VII 2: Serpent Isle» - Rol
«Wing Commander II» - Simulador Espacial

Las rebajas han llegado al mundo del soft, y los programas que las compañías ofrecen son de todos los géneros y de gran calidad



MUCHO MÁS QUE CLÁSICOS

La serie barata de Electronic Arts es, con diferencia, la que mayor número de títulos modernos ofrece, pero también la que tiene el precio más elevado de todas.
Pero lo valen, porque todos son grandes éxitos de mucho renombre presentados igual que si se tratara de una edición normal. Todos en caja grande con sus manuales completos traducidos al castellano –y con la edición española del juego, si es que la hay–.
La variedad de géneros también es muy significativa pero, es de destacar que los juegos se han elegido de forma individual, lo mejor de lo mejor, también con perceptibles diferencias de antigüedad entre unos y otros.
Ni que decir tiene que esta lista se va a ir ampliando con el tiempo.

Calidad
a buen precio

KIXX
PROEIN

Precio: **Sin facilitar**

TÍTULOS:
«Firestorm: Thunderhawk» - Arcade
«Links 386» - Deportivo
«Rise of the Triad» - Arcade
«Street Fighter II» - Arcade
«Terminal Velocity» - Arcade 3D



PODER PARA TU ORDENADOR

De todas las distribuidoras españolas, Proein es la que más series baratas distribuye en nuestro país. La relación calidad/precio de cada una de ellas es variable, pero en general es bastante aceptable. Por encima de las demás destaca Powerplus, en la que Microprose publica todos sus juegos de simulación y estrategia descatalogados, por lo que seguirá ampliándose. La presentación de los mismos está muy cuidada, con el añadido de que son las versiones en castellano –si han existido–, manuales incluidos. De las otras series, KIXX, de Eidos, incluye juegos modernos y es muy amplia; al igual que las Action Replay y Action Sixteen, salvo que los títulos de estas son antiguos y, algunos de ellos, desconocidos en nuestro país. De todas formas, estas dos últimas series compensan su baja calidad con unos precios también muy reducidos.

POWERPLUS
PROEIN

Precio único: **1.995 pesetas**

TÍTULOS:
Microprose simulación: **«1942», «1944 Across the Rhine», «Formula One Grand Prix», «F-14 Fleet Defender», «F-15 Strike Eagle III»**

Microprose estrategia: **«Transport Tycoon», «Sid Meier's Civilization», «Fields of Glory», «Pirates! Gold», «Railroad Tycoon Deluxe», «UFO Enemy Unknown»**

ACTION REPLAY
PROEIN

Precio único: **1.295 pesetas**

TÍTULOS:
«Bloodstone» - Aventura
«Walls of Rome» - Estrategia
«Star Legions» - Estrategia
«Supaplex» - Puzzles
«Siege» - Estrategia
«ATF II» - Simulador
«Ambush» - Estrategia
«Silent Service II» - Simulador
«Sid Meier's Railroad Tycoon» - Estrategia

ACTION SIXTEEN
PROEIN

Precio único: **1.295 pesetas**

TÍTULOS:
«Stunt Driver» - Simulador
«Interplanetary Explorer» - Educ.
«Storm Master» - Aventura
«Tank» - Arcade
«Magic Candle 2 & 3» - Aventura
«Falcon» - Simulador
«Tennis Cup 2» - Deportivo
«Transarctica» - Aventura
«Targhan» - Aventura
«Flight of the Intruder» - Simulador

LOTES EN OFERTA

La otra modalidad que usan las compañías paran ofrecernos software a precios competitivos y ajustados son los packs. Son también una opción muy interesante, porque podemos comprar dos o más juegos en oferta, a la vez. Tienen la ventaja –o desventaja, según se mire– de que la elección de la composición, y la realización, de la mayoría –por no decir prácticamente todos– de los packs se realiza en el extranjero. Generalmente, suelen elegir con buen criterio los juegos, pero hay muchos packs que juntan un juego bueno con otro que no lo es tanto. Esto ocurre mucho en las compilaciones que incluyen juegos "a saco", sin orden ni criterio de ningún tipo, y en las que la relación calidad/precio se equilibra con una sustanciosa bajada de este último.

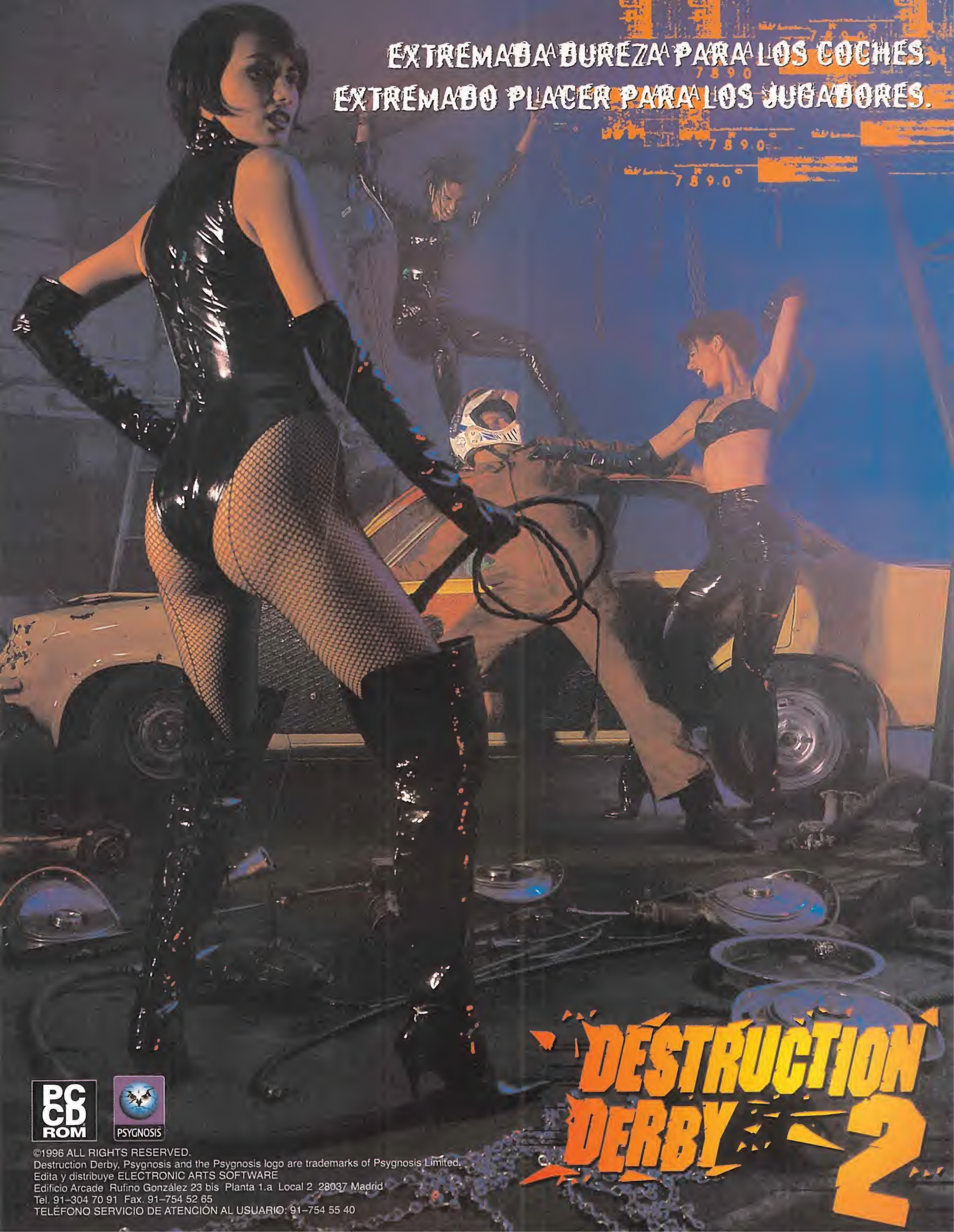
Aunque en muchas ocasiones la distribución de packs de gran calidad no llega a producirse aquí, últimamente están llegando a nuestro país algunos verdaderamente interesantes y dignos de mención. Vamos a dar nombres y apellidos. Sierra nos ofrece todos los títulos de sus dos sagas de aventura gráfica más famosas en: «King's Quest Collection» y «Larry Collection», y sus mejores simuladores en «Aces Collection», del que forman parte «Aces of the Pacific», «Aces over Europe» y «Red Baron».

Por su parte –y continuando con las aventuras gráficas– Infogrames junta en «Alone in the Dark Trilogy» los tres títulos que componen la serie; y LucasArts ya va por el segundo volumen de sus «LucasArts Archives». El primero incluía «Day of the Tentacle», «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», «Rebel Assault Special Edition», «Sam & Max Hit the Road», y «Star Wars Screen Entertainment».

Y el recién publicado «LucasArts Archives Vol.2» nos trae «Rebel Assault», «Rebel Assault II», «Tie Fighter», y otros extras como «Dark Forces Super Sampler Edition» y «Making Magic». Origin ha reunido en «Ultima» sus tres últimos lanzamientos de la serie: el VII primera –«The Black Gate»– y segunda –«Serpent Isle»– partes, y el VII –«Pagan»–.

Otras compilaciones presentes en nuestro mercado son «World of Combat» de Novalogic, que aúna «Armored Fist», «Comanche» y «Wolfpack»; y las de la compañía Telstar: parejas de juegos de las que forman parte «Beneath a Steel Sky» y «Cannon Fodder»; «Megarace» y «Bloodnet»; «PGA Tour Golf» y «FIFA International Soccer»; «Wing Commander II» y «High Octane»; y «Space Hulk» y «System Shock».

¿Lo mejor de todo? Que la avalancha no tiene visos de detenerse. Bien.


EXTREMADA DUREZA PARA LOS COCHES.
EXTREMADO PLACER PARA LOS JUGADORES.
7890
DESTRUCTION DERBY 2
PC CD ROM
PSYGNOSIS
©1996 ALL RIGHTS RESERVED.
Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.a Local 2 28037 Madrid
Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

SHINY & INTERPLAY

Talento y fuerza

No es usual encontrar una compañía capaz de permanecer en la brecha durante años y años. Un éxito cuya clave se encuentra en saberse rodear de excelentes "third parties", capaces de aportar algo más que un puñado de buenos títulos.

Interplay siempre ha estado ahí, apoyando el talento y la innovación, y buscando proyectos capaces de asombrar y convertirse en clásicos. Títulos como «Descent», por ejemplo, son hoy una referencia para determinados nuevos programas, y nuevos programadores. Pero dentro del amplio abanico de posibilidades que la compañía nos piensa ofertar desde la presenta campaña navideña –«MAX», «Shattered Steel», «Dragon Dice», «Tempest X», «Starfleet Academy»...– nos topamos, una vez más, con los desarrollos de Shiny que, poco a poco, van desvelando más y más detalles sobre sus más ansiados secretos, «MDK» y «Wild 9's».

La gran oportunidad de charlar con varios de los representantes más destacados de Interplay y Shiny, nos ha permitido descubrir algunas cosas realmente interesantes, que os desvelamos en las siguientes páginas.

HABLAMOS CON **DA**

Fue durante el último ECTS cuando charlamos con David Perry, y la gente de Shiny Entertainment, acerca de sus nuevos proyectos, sus inquietudes acerca del futuro más inmediato del software, y su filosofía del desarrollo de juegos. Algunas declaraciones son realmente jugosas, y no tienen desperdicio.

El acuerdo por el que Shiny pasó a formar parte de un gigante como Interplay, no ha hecho perder la visión del trabajo en equipos formados por amigos, más que colegas, a Perry y toda su gente, lo que, según sus palabras, es la clave del éxito de sus juegos.

"No exist

MICROMANÍA: Tú eres irlandés, pero vives y trabajas en Estados Unidos. ¿Existen muchas diferencias entre programar en Europa y en América?

DAVE PERRY: *¡Oh, sí! No es agradable generalizar, pero la realidad es que en Europa existe una filosofía completamente distinta, debido a que la gente comienza a programar mucho antes, por pura diversión, que en los Estados Unidos.*

La razón no es otra que el status del mercado. En Estados Unidos hay muchísimas máquinas dedicadas y consolas, pero en Europa tuvimos ordenadores como el Spectrum, el Amstrad 464, etc., que tenían algo totalmente distinto: un teclado. Gracias a eso podíamos hacer cosas que una consola jamás ha llegado a permitir.

Por otro lado, programar en América significa, casi siempre, estar en nómina de una gran compañía; ser, simplemente, un empleado, un programador que trabaja ocho horas al día. Y lo que ocurre en muchos casos es que existen decenas de programadores que pasan todo su tiempo de oficina jugando a «Doom» y cosas así, y los juegos tardan una eternidad en acabarse. Si en América, un solo programador, es capaz de trabajar rápido y duro por su cuenta, puede hacer una fortuna. Sólo necesita desarrollar lo antes posible algo que sea realmente bueno.

MM.: ¿Cuánte gente trabaja ahora en Shiny, y cuál es tu papel exacto en la compañía?

D.P.: *Básicamente me encargo de que el equipo humano sea reducido y como una piña entre sus miembros. No me gustaría, en absoluto, y no es una broma, que Shiny se convirtiera en una compañía enorme. Nuestro límite es de treinta personas, y jamás aumentará.*

Por lo general, desarrollamos un par de títulos a la vez, sin que uno pueda considerarse como competencia del otro. Así nos aseguramos de que los dos equipos no sientan que están compitiendo entre sí. Normalmente, un juego es para PC y otro para consolas. Cuando «MDK» esté acabado, toda la gente que ha intervenido pasará a ayudar al equipo que está haciendo «Wild 9».

MM.: Tu cargo es de presidente, pero tus comienzos fueron como programador. ¿Sigues programando?

DP: *No. La verdad es que tras acabar «Earthworm Jim», y todo lo que vino después relacionado con el juego –como la serie de TV– me apetecía cambiar y probar la parte administrativa del mercado. Es muy curioso comprobar cómo puedes hacer un juego como «EWJ», y después una serie de dibujos animados, y ver que la gente no tiene ni idea de que esa serie nació gracias a un juego. Y cuando nos propusieron hacer la serie fue algo gracioso porque, sí, teníamos*





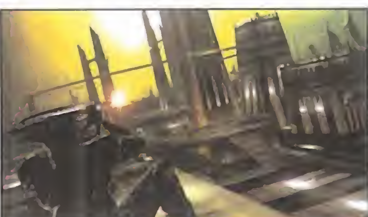


en límites en PC"

un personaje excelente para el tema, pero nada parecido a un guión sobre el que trabajar. Ahora, cada vez que comenzamos a darle vueltas a la idea de un nuevo juego, procuramos preparar una buena base con un guión que permita una transición a TV, vídeo, etc.

MM.: Cuéntanos cómo es, a grandes rasgos, «MDK».

D.P.: *Básicamente, es un juego que está haciendo un puñado de gente que proviene del mundo de las consolas. Y esto es más importante de lo que parece.*
Nos sorprendimos mucho, al principio, de que la gente que desarrolla habitualmente para PC no hubiera intentado aprovechar antes todas las posibilidades de un ordenador como éste. Sólo cuando has trabajado con consolas sabes lo que es estar limitado por todas partes, y lo potente que puede ser un formato. Estamos hartos de oír a programadores que dicen cosas como "oh, sí, nuestro juego funciona a la perfección, pero se necesita un PC mucho más rápido." Shiny jamás pudo excusarse así al trabajar con Mega Drive, o Super Nintendo, donde todo está perfectamente limitado y te las tienes que ingeniar para hacer algo bueno. Es ridículo escuchar los requisitos que algunos programadores exigen para sus juegos.
Cuando llegamos al PC como máquina de juegos, nos encontramos con alta resolución, montones de memoria, lectores CD, tarjetas de sonido, discos duros, etc., y «MDK» lo aprovecha todo al máximo. El juego está diseñado para funcionar en alta resolución, con efectos excelentes, y sin defectos como el "clipping". Hemos desarrollado la más depurada rutina de detección de colisiones que se haya podido ver en un juego –y, por cierto, es algo que nos volvió medio locos hasta que dimos con ello–. Estamos en un punto al que nuestros posibles competidores llegarán, según nuestros cálculos, dentro de un año, o incluso más. Así que es fácil suponer que un montón de gente empezará a sacar "clones" de «MDK».
Tenemos preparadas un montón de cosas interesantes en el juego, como una IA avanzada que define cada situación concreta de la acción. Tenemos enemigos gigantescos, mapeados descomunales, misiones enloquecedoras... Y una calidad gráfica que se lleva al límite en el juego, como no se había visto hasta ahora. ►


MDK
Cada vez más cerca

En preparación: PC CD

No podemos decir nada de «MDK» que os sorprenda. Posiblemente, estemos ante lo que será uno de los grandes bombazos del 97. Un juego plagado de detalles, de gran calidad técnica, de jugabilidad...
La clave del éxito de los títulos de Shiny siempre ha estado en cuidar esas cosas que pueden pasar desapercibidas mientras se juega, pero que acaban influyendo, y de qué manera, en la calidad global de un programa. El original diseño, por ejemplo. Desde el primer boceto, hasta la última pantalla, «MDK» ha sido algo distinto al resto, tratándose sin embargo, de algo tan manido como un juego de acción.
Pero nada se puede explicar sobre papel, para satisfacer plenamente las ganas de conocer todo lo que el juego puede dar de sí. Hace falta verlo para darse cuenta de ello.
Y aunque las imágenes que aquí podéis contemplar, son sólo un pálido reflejo de lo que se podrá disfrutar con la versión final, al menos servirán para dar una ligera idea de cómo será la nueva estrella de Shiny.



MM.: Y, una vez más, acabamos escuchando cómo una compañía habla sobre su revolucionaria tecnología 3D, pero ¿podrías precisar en qué podéis mejorar ciertas cosas, e innovar?

D.P.: *Nos centramos en lo que la gente quiere jugar en un PC. Hay un montón de detalles en un juego como los de Mario, por ejemplo, con posibilidades como explorar todo lo que se te ocurra, ir a sitios donde no necesitas ir, etc. Y eso es lo que ofrecemos en «MDK». No somos estrictamente revolucionarios, pero creemos que existen muchos modos de hacer las cosas, y de meter en un juego cuantas más ideas, mejor. Existen muchos caminos para ir de un punto A a otro B, y demasiada gente, generalmente, escoge la opción más simple. Pero hay que ponerlo todo dentro de un juego.*

MM.: Con el éxito que habéis cosechado en el campo de las consolas, ¿pensáis ahora que el PC es adecuado para arcades, y los usuarios están preparados para ellos?

D.P.: *Es algo muy gracioso. Durante años quisimos hacer «MDK», pero no podíamos, porque una consola no podía soportar lo que el juego demandaba. Pero ha sido sólo este año cuando consideramos que el formato PC estaba preparado para recibir un juego como «MDK». Y en el futuro es más que posible que nos dediquemos sólo al PC. El problema de este formato viene por todo el lío de las tarjetas de vídeo, sonido..., incompatibilidades hardware con determinados componentes, etc. Pero parece que la filosofía "Plug & Play" puede acabar con eso. Cuando se llegue al momento en que un usuario pueda llegar a comprar su PC con soporte 3D incorporado a nivel hardware, y otros detalles, será algo estupendo. Pero el precio puede ser otra limitación importante.*

MM.: Habláis del Pentium como la máquina ideal para «MDK», pero ¿hasta qué punto estáis limitados por el hardware, en velocidad de proceso y, después, cuándo creéis que la velocidad de una máquina llegará al límite? ¿Crees que estandarizar tarjetas aceleradoras será el siguiente gran paso para el PC?

D.P.: *Sinceramente, creo no hay límites para el PC. No se puede decir que exista una limitación en lo que un PC puede hacer, y nunca llegará un momento en que tengamos que decir, "hasta aquí hemos llegado, éste es el límite". Siempre que algo se ha podido mejorar, se ha acabado mejorando, pero manteniendo, por supuesto, la base. Cuando has trabajado con consolas sabes lo que es ir hasta el límite. Muchos programadores de PC se quedan contentos con cosas como soportar enormes ralentizaciones cuando un gráfico de gran tamaño se echa encima de nuestro campo visual, y sólo se recupera la velocidad correcta al desaparecer. Pero, ¿por qué no hacer otra cosa? Si vas a meter un gráfico enorme, primero sácalo de tu radio de acción, y luego céntrate sólo en él. Muévelo, acerca tu perspectiva a él, después vuelve a tu campo de visión normal y, ¡hey!, ya no habrá ralentización. Sólo hace falta pensar un poco y trabajar duro en las ideas. Lo importante es que el usuario se sienta cómodo jugando, y no se puede intentar tomarle el pelo.*
Son trucos muy simples, pero casi nadie se para a pensar en ellos.

No se puede decir que exista una limitación de lo que un PC puede hacer, y nunca llegará un momento en que tengamos que decir, "hasta aquí hemos llegado, éste es el límite"



LÍNEA DIRECTA CON **KEVIN MUNROE**



"Estamos las mejo vistas en

Shiny planea estrenar a lo grande el 97. Con «MDK» en el punto de mira, para PC, los formatos de 32 bits, PlayStation y Saturn, se verán beneficiados también del talento creador de uno de los equipos de desarrollo más innovadores y de mayor talento hoy existentes. Kevin Munroe nos contó algunos de los secretos de «Wild 9's».

MICROMANÍA: ¿Cómo podrías describir, en pocas palabras, lo que es «Wild 9's»?

KEVIN MUNROE: *Bueno, ésta es nuestra primera incursión en formatos como Saturn y PlayStation y, básicamente, se podría decir que «Wild 9's» es un juego de plataformas. Pero algo realmente importante en el juego será la calidad de las animaciones.*
La primera vez que jugué con «Earthworm Jim» me pareció estar ante una película interactiva de dibujos animados, y hemos querido trabajar en esa línea, aunque ahora, lo que «Wild 9's» ofrecerá al jugador es algo que hace palidecer y deja muy pequeño a «EWJ». Sin duda, «Wild 9's» tendrá las mejores animaciones que se hayan visto en un juego.

MM.: Así, ¿os preocupa más la técnica que cualquier otra cosa, durante el desarrollo?

WILD 9'S

La nueva obra maestra

En preparación: **PLAYSTATION, SATURN**

Imaginad un futuro en el que un arcade de plataformas pudiera superar todo lo conocido hasta el momento en materia de animación, jugabilidad, ambientación... Un momento en el que casi se pudiera confundir la ficción del programa con la realidad de una película.
Imaginad que ese juego dejara muy, pero que muy atrás las excelencias técnicas de un programa tan espectacular como «Earthworm Jim», y más aún, que sus creadores fueran las mismas

DIRECTOR CREATIVO DE «WILD 9'S»

desarrollando es animaciones un juego"





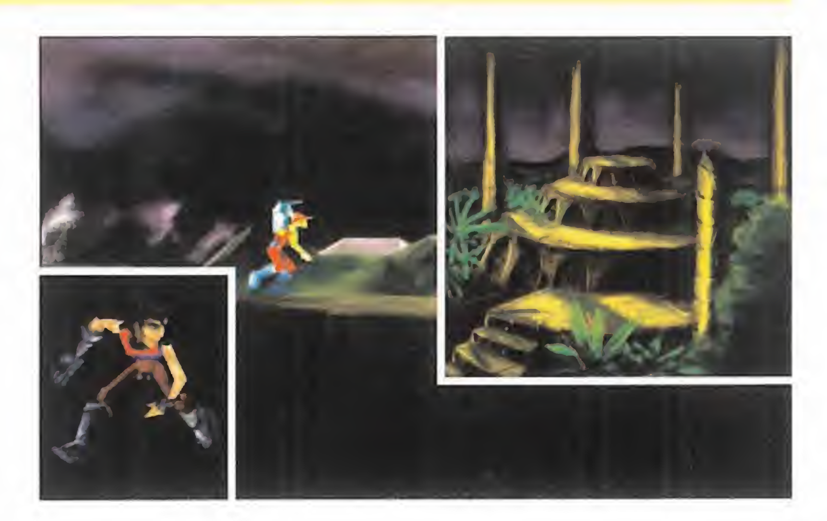




K.M.: *No es eso, exactamente. Si tienes muy buenas animaciones, pero no las explotas para introducir en el juego una ambientación especial, una sensación de que estás ante personajes vivos, toda la técnica del mundo resulta inútil. Lo que hace creíble, y divertido, y jugable al personaje de Wex es que es capaz de reaccionar de diferentes maneras ante muy distintas situaciones. En «Wild 9's» no se verá, como estamos acostumbrados a contemplar en ciertas ocasiones, que nuestro protagonista está ante una pared e intenta seguir corriendo, simplemente porque tenemos pulsado el botón correspondiente en el mando. O que su animación no sufre la más mínima variación al pasar de un tipo de terreno a otro. Si Wex se topa con una piedra, la podrá saltar con una animación específica sólo para ese obstáculo, y no para otro. Si se choca con una pared, se quejará y podrá lastimarse. Podrá resbalar, trepar, arrastrarse... Durante cinco meses hemos trabajado en desarrollar un engine que nos permitiera conseguir las más fluidas y suaves animaciones imaginables, con el máximo realismo posible.*

MM.: ¿Qué otros factores distinguen a «Wild 9's» del resto de juegos en su género?

K.M.: *Trabajamos mucho sobre los detalles que, en un gran número de juegos, suelen ser algo secundario, e incluso se pasa por alto. Por ejemplo, la variedad de acciones que permite el arma de Wex, un guante dotado de poderes especiales. También nos hemos preocupado mucho por la atmósfera que debe tener el juego. Los efectos de sonido y la música original compuesta para el proyecto serán algo explosivo, creednos.*
En definitiva, podría decir que «Wild 9's» romperá esquemas en casi todo. Animaciones, sonido, jugabilidad y adicción.



personas de Shiny Entertainment. Bien, ahora mirad a vuestro alrededor y contemplad ese futuro, porque es hoy.
«Wild 9's» ha sido un proyecto ultrasecreto de Shiny hasta hace muy poco, y lo único que se había podido saber del tema había salido de los escasos comentarios que Dave Perry y Kevin Munroe nos habían hecho sobre el juego, en las ferias celebradas este año. Ahora, las primeras imágenes comienzan, por fin, a circular. Y aunque son realmente primitivas, sobre lo que se asegura será el juego completo, ya se puede afirmar que nos encontramos ante uno de los mejores plataformas de la historia.
Aderezado con multitud de ingredientes de aventura, la acción de «Wild 9's» transcurre a finales del siglo XXI, cuando un héroe improbable, Wex, un adolescente que, por azares del destino, da con sus huesos en un sistema planetario al borde de la Vía Láctea, se ve obligado, para salvar su pellejo, a combatir contra un tiránico ser, y todo su ejército, cuya única pretensión es convertirse en dueño y señor de toda la galaxia. Pero, a partir de aquí, el argumento da una y mil vueltas, implicando a multitud de personajes que, de forma directa o indirecta, afectarán el futuro de Wex.
El único arma de Wex parece algo inofensivo, pero su potencial destructivo resulta casi inabarcable. Se trata de un extraño guante capaz de fulminar de un solo disparo cualquier cosa que se le ponga por delante.
De cualquier modo, lo básico en «Wild 9's», esto es, jugabilidad, adicción y calidad técnica, superarán todo lo imaginado y visto hasta la fecha en las consolas de 32 bits. ¿Imposible? Nosotros ponemos la mano en el fuego por ello, aunque el programa aún esté en una fase demasiado primitiva de desarrollo.

OF LIGHT & DARKNESS
PC CD



Original hasta la médula. Es lo que mejor define a «Of Light & Darkness», una aventura para la que se ha diseñado un novedoso engine gráfico (EDEN), que se olvida de los habituales polígonos y mapeados de texturas, para centrarse en un entorno completamente sólido, con gráficos sombreados en tiempo real, sobre los que el jugador puede actuar de forma directa. Basado en el trabajo del artista galo Gil Bruvel, resalta la combinación de FMV, puzzles, y desarrollo no lineal, que lo puede convertir en una pieza de arte moderno, más que un simple juego.

SHATTERED STEEL
PC CD



Cuando leáis estas líneas el juego ya estará en la calle. Un juego que recibe –y acepta– generosas influencias de programas como «Mechwarrior», en el desarrollo de la acción, y la tecnología Voxel tan divulgada por compañías como Nova Logic, en el aspecto técnico. Sus cincuenta misiones, excelentes gráficos SVGA, gran variedad de armamento, vehículos –considerando tales a los mechs protagonistas–, impactante banda sonora y notables algoritmos de IA, lo convierten en un juego muy atractivo, al que sólo se le podrá echar en cara lo de siempre. Si éste no es tu estilo de juegos, nada en él, por bueno que sea, te convencerá.

M.A.X.
PC CD



Inevitable incursión en la estrategia, que bebe de las fuentes de «C & C» y sus múltiples derivados, aunque derivando hacia el sector "crítico" de los juegos basados en turnos. Un gran aliciente lo constituye la excelente calidad gráfica, que utiliza de forma extensiva la imagen renderizada para alcanzar el máximo detalle posible.
Lo enrevesado del guión no es óbice para que el desarrollo de la acción se presente, a priori, muy interesante, con multitud de opciones, así como unas muy interesantes posibilidades multiusuario, que aumentan su potencialmente elevada jugabilidad.

ENTREVISTAMOS A **BRIAN FARGO**



"La comb jugabilida es la clav

Presidente de Interplay USA, o lo que es lo mismo, el gran "boss" en todo lo relacionado con los distintos y múltiples proyectos de Interplay para el próximo año, Brian Fargo, cree firmemente en un futuro compartido por consolas y PC, aunque con una ventaja siempre presente para este formato, dado su potencial de actualización y ampliación. Su máxima obsesión es la de conseguir juegos divertidos, dirección hacia la que encamina los pasos de la compañía para la nueva temporada.

MICROMANÍA: ¿Cuál es vuestro punto de vista sobre las nuevas tecnologías derivadas de Win 95?
BRIAN FARGO: *Es algo muy importante para nosotros, ya que representa el primer paso hacia un SO que opere a nivel mundial, y su ventaja es la simplificación de tareas para el usuario, evitando todos los problemas técnicos derivados del uso del DOS.*

MM.: Todas las compañías, en la actualidad, parece que cuentan con el "engine definitivo" que revolucionará el panorama del software. ¿Interplay también entra en esta peculiar "guerra"?
B.F.: *Toda la industria del soft se dirige en la misma dirección: entornos poligonales 3D en tiempo real. Pero no todos deben ser considerados como meros clones de «Doom». Las 3D reales ofrecen una sensación especial en un juego, que no debe ser considerada exclusiva de un determinado género. Probablemente, nuestro gran primer proyecto que se dirija en esa dirección será «Stonekeep 2», pero aún queda mucho por hacer en este tema; detalles que aún no han sido abordados. Sé, eso sí, que muchos de nuestros desarrolladores tienen en mente grandes planes e ideas que se plasmarán en algo espectacular cuando esté acabado.*

MM.: Hasta ahora, habíais trabajado en el desarrollo de soft para soportes como 3DO. ¿Mantenéis esta línea o ha sido ya descartada?
B.F.: *Actualmente hemos abandonado todo proyecto sobre 3DO, e incluso M2. 3DO, simplemente, no ha funcionado, y no existe un mercado para la máquina. Y tampoco está demasiado claro lo que vaya a ocurrir con M2, así que no podemos mantener un apoyo al formato, en este momento. Aparte de una gran tecnología, necesitas producto, estrategia de mercado y las herramientas adecuadas para que algo tenga éxito. Y hasta que no se nos confirme que todo eso existirá, no tiene sentido marcar ningún objetivo.*

MM.: ¿Y Nintendo 64? ¿Cómo veis el panorama?

nación de d y tecnología e del éxito"

B.F.: *Nintendo 64 es una máquina excelente, con grandes títulos disponibles, y en producción, y una magnífica estrategia de mercado. Además, hay que tener en cuenta que va dirigido a un público muy diferente –mucho más juvenil– que formatos como Saturn o PlayStation. Pero, lo que marca diferencias e impulsará las ventas de la máquina no es otra cosa que Mario. Estamos hartos de oír que el soft es el que consigue ventas de hardware, pero es la verdad. Ese fue uno de los grandes errores de 3DO. Imaginad lo que hubiera ocurrido si 3DO hubiera dispuesto de «Donkey Kong Country». Hoy, el mundo del videojuego tendría un aspecto muy diferente.*

MM.: Continuando con el PC, ¿cuál es el equipo que tomáis como objetivo al afrontar un nuevo desarrollo? ¿Creéis que con el Pentium y los 16 MB se amplían las posibilidades de innovación?

B.F.: *En el pasado solíamos centrarnos en el tema de la jugabilidad, exclusivamente. Este estrategia ha dado resultados favorables, pero sólo a medias. Muchos títulos que eran considerados excelentes, y que han llegado a ser clásicos, por la gente que les dedicaba mucho tiempo, habían sido criticados desfavorablemente por la prensa especializada, ya que no eran considerados como "tecnología punta". Se vendieron bien, pero no llegaron a la cumbre. La apuesta está clara. El truco está en combinar técnica y jugabilidad, lo que no es nada sencillo ya que, cuando un juego parte de esta base, en el momento en que está acabado ha sido superado tecnológicamente por otros muchos. En este momento nuestro objetivo es un P133, con 16 MB y Win95. Y, aún así, podréis comprobar que algún que otro proyecto requerirá muy pronto una tarjeta aceleradora, lo que nos ha llevado a investigar en estos temas.*

MM.: Aparte de estas tarjetas aceleradoras, ¿cuál crees que es el siguiente paso que dará el PC?

B.F.: *Las tarjetas 3D son el gran paso, pero requieren mucha precaución en su explotación. Y, por supuesto, Internet y el juego en red constituyen la próxima revolución.*

MM.: ¿Piensas que el PC se ha hecho más fuerte durante este año, incluso con máquinas como Nintendo 64 rondando el mercado?

B.F.: *Sin duda, sobre todo si lo contemplas desde una perspectiva global, y desde el punto de vista de la gran explosión de Internet.*

MM.: Interplay se ha hecho con un nombre gracias a ciertos avances en tecnologías –como el Claymation–. ¿Tenéis en perspectiva alguna innovación realmente destacable en este sentido?

B.F.: *Estamos trabajando en ciertos aspectos de un engine 3D bastante innovadores. Siempre intentaremos evolucionar en el desarrollo de nuevas técnicas y tecnología punta, pero me gustaría dar un paso adelante en materia de audio, más que en lo puramente visual. Un gran nivel de audio puede resultar más importante que cualquier técnica de compresión de vídeo, pero requiere mucho esfuerzo y planificación para hacerlo realmente bien.*

AL HABLA CON **STEVE JACKSON**, FUNDADOR DE STEVE JACKSON GAMES, Y DISEÑADOR DE GURPS

"Aún faltan años para ver un juego de rol real en un ordenador"

G.U.R.P.S. Genetic Universal Role Playing System –Sistema de Generación Universal de Juegos de Rol–. Esa es la clave de uno de los más atractivos proyectos de Interplay para el 97, «Fallout». Pero GURPS es algo más que una tecnología, o un nuevo sistema de juegos de rol. Su diseñador, Steve Jackson, lo ideó hace más de una década, cuando el rol se mantenía "puro", en su más clásica línea de juego de sobremesa, con un papel y un lápiz, un campo que Steve Jackson domina a la perfección desde hace mucho tiempo.

MICROMANÍA: ¿Cuáles son los objetivos bajo los que funciona Steve Jackson Games?

STEVE JACKSON: *Hacer buenos juegos; conseguir que la gente que trabaja en la compañía se encuentre cómoda en su trabajo, para que les siga divirtiendo lo que hacen. Y tener éxito, para poder pagar sus sueldos... En definitiva, desarrollar buenos juegos.*

MM.: ¿Qué esperas sacar de esta nueva aventura con los RPG para PC?

S.J.: *Dinero. Montones, cantidades enormes de dinero... Hablando en serio, GURPS fue diseñado originalmente, hace más de diez años, para ser convertido en un sistema de rol para ordenador. Me encanta estar involucrado en el proceso de transición del juego de rol al universo electrónico. Y he necesitado mucho, muchísimo tiempo para encontrar la compañía que fuera adecuada para la tarea.*

GURPS fue diseñado originalmente hace más de diez años para ser convertido en un sistema de rol para ordenador

MM.: ¿Los RPG sobre ordenador te resultan más o menos complejos que el rol tradicional?

S.J.: *Infinitamente más simples. Incluso el más increíble juego de rol que exista actualmente para ordenador no deja de ser poco más que un puzzle algo complicado. Es divertido, es vistoso, pero aún se tardarán años en ver un juego de rol, real, para ordenador. Seguramente, cuando exista, haya evolucionado de una base como la de «Fallout», que es la razón para trabajar con Interplay y su equipo.*

MM.: ¿Crees que los gráficos de un juego para ordenador están adecuados a los que puedas haber diseñado para un RPG tradicional? ¿Hasta qué punto los gráficos de ordenador crean esa especial ambientación que la imaginación recrea en un RPG de libro?

S.J.: *Bueno, existe gran detalle en casi todo... Una de las mayores ventajas de los ordenadores es que puedes ver todos esos gráficos en movimiento. Los juegos de libro están muy limitados en esa cuestión, lógicamente. Y la verdad es que estoy muy satisfecho con el diseño de «Fallout». No tienen porqué parecerse, necesariamente, a un diseño de libro.*

MM.: Has comentado en alguna ocasión que GURPS permite al jugador utilizar libremente su imaginación. ¿Podrías explicarnos esto con más detalle? ¿Con el tema ►

FALLOUT
A GURPS POST NUCLEAR ADVENTURE
El nuevo y clásico rol





En preparación: **PC CD**
RPG

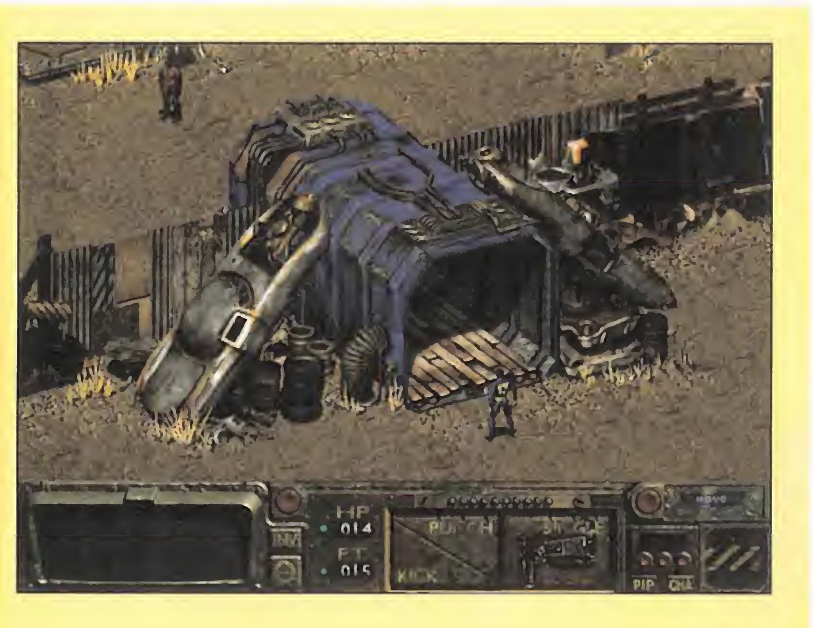
Promete ser una nueva experiencia en el mundo del rol para ordenador. Ambientada su acción en un futuro post apocalíptico, «Fallout» ofrece muchos de esos detalles del auténtico rol clásico que se suelen pasar por alto en mucho programas del género.
Quince áreas y más de cincuenta zonas distintas para investigar, no es lo más importante en un juego como «Fallout», sino las distintas maneras en que el programa puede ser jugado. Las reacciones de todos los personajes presentes en el juego dependen, única y exclusivamente de

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY
PC CD



Aunque, si exceptuamos quizá las distintas aventuras gráficas basadas en la saga, los juegos basados en «Star Trek» –serie de culto donde las haya, e incombustible pese a los largos años transcurridos– no hayan obtenido el especial favor del público, ni quizá colmado las aspiraciones en ellos depositadas en multitud de ocasiones, «Starfleet Academy» puede resolver el contencioso "trekkies"-gran público, en el mundo del videojuego.
Una simulación espacial, dotada de un alto componente estratégico que pretende, según Interplay, llegar donde ningún otro juego de este particular género ha llegado antes –¿qué mejor slogan se puede pedir?–. Y para ello, cuenta con excelentes bazas como la generación gráfica 3D en tiempo real, casi treinta misiones diferentes, y el atractivo inherente a la serie.





nuestras acciones. Si somos agresivos, tratarán de aniquilarnos; si nos mostramos curiosos, y hasta amigables, obtendremos una respuesta muy diferente.
Los elementos interactivos, los diálogos, las escenas de combates... todo parece realmente nuevo y distinto a los juegos de rol a que estamos habituados. Y, aunque el desarrollo de «Fallout» aún está en una fase muy temprana, ya indica que el resultado final puede ser algo realmente impresionante.

STEVE JACKSON

de los gráficos y la estructura del juego, no está ya creada la atmósfera necesaria?

S.J.: *Sí, la atmósfera es genial. Pero el jugador siempre tendrá un amplio abanico de decisiones que realizar, que aportarán algo más al programa. Por ejemplo, fijémonos en «Doom». Sólo existe un tipo de personaje: el asesino compulsivo. El diseño de este personaje es el clásico "¿Cómo es mi arma de grande?". GURPS te permite diseñar una enorme variedad de personajes. Puedes ser un tipo con un arma descomunal, puedes convertirte en un personaje dotado de una elevada dosis de astucia y habilidad... puedes hasta meterte en la piel de alguien cuya única arma sea vencer, con buenas palabras, a tus enemigos.*

MM.: ¿De qué otro modo crees que podría trasladarse el especial sabor de los RPG de libro al PC?

S.J.: *Para mí, los RPG tradicionales nacen de la planificación intensa, la creatividad y la flexibilidad que un buen dungeon master sea capaz de dar al juego, y por supuesto, de la interacción entre los múltiples jugadores. Esto aún no ha llegado de verdad a lo que llamamos "juegos de rol" para ordenador. La planificación y creatividad, al desarrollar un juego de ordenador, la encontramos en el esfuerzo que puede hacer un equipo de guionistas durante la producción, pero el factor humano, una vez que estamos jugando, ha dejado de existir, excepto en un único personaje, el usuario. Aunque esto va a cambiar...*

MM.: ¿Qué te decidió a trabajar con Interplay?

S.J.: *Me impresionó mucho la gente que trabaja allí. Los programadores juegan con GURPS, y les encanta. Y yo sabía que si se involucraban en el desarrollo del juego, porque querían hacerlo, el resultado sería magnífico.*

MM.: ¿El éxito de GURPS en ordenador podría cambiar tu filosofía a la hora de diseñar un juego, en el futuro?

S.J.: *Supongo... Lo que quiero es trabajar siempre en nuevas alternativas.*

BLOOD & MAGIC

PC CD



Pese a su licencia oficial como producto AD&D, «Blood & Magic» se aleja de la inevitable vitola de rol que suele acompañar a esta firma. Su campo de acción es otro muy distinto, aunque no evita, en parte, la influencia de la marca: la estrategia. Una estrategia realmente cautivadora, en la entran en juego componentes poco frecuentes como la magia, o el misticismo de los objetivos en cada misión. Original –dentro de lo que cabe– y dotado de algunos detalles tan curiosos como atractivos, de «Blood & Magic» se pueden esperar buenos resultados, pese a su aún incierta fecha de aparición en nuestro país.

DRAGON DICE

PC CD



Un éxito confirmado siempre es una buena excusa, aunque nada tenga que ver un campo con otro, como para trasladar al mundo de la informática un juego de tablero como «Dragon Dice». Aclamado como "Aventura del Año", tiempo atrás, la licencia llega al PC para ofrecer una renovada serie de opciones, clásicas en juegos de este tipo, pero con pequeños alicientes en casi todos sus aspectos.

Parte estrategia, parte acción, «Dragon Dice» resulta, a priori, atractivo, tanto visualmente como en desarrollo, aunque será bueno confirmarlo cuando algún tipo de muestra fiable llegue hasta nuestras manos.

DIE BY THE SWORD

PC CD



Pura matemática controlando la generación de animaciones en tiempo real, interacción con el entorno –de manera exhaustiva– y con otros caracteres circundantes, un editor que permita al usuario diseñar sus propias animaciones... Son algunas de las excelencias que figuran en los créditos de "VSIM Motion Control", la tecnología tras «Die by the Sword», que promete ser un título brillante.

Mezcla de acción, aventura y combate al estilo más clásico, esta producción incluirá, además, excelentes opciones multiusuario haciendo más atractivo, si cabe, el reto que ofrece al jugador de disfrutar de un excelente título 3D que aporte algo distinto a lo hoy conocido.

AD&D: DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

PC CD

Más de dos años lleva este título en desarrollo. Algo que, pese a todo, puede no afectar tanto como se piensa al resultado final, ya que si bien en este lapso los RPG han evolucionado de forma notable, siempre resultará atractivo comprobar lo que da de sí el engine utilizado en «Descent», aplicado a un juego de rol.

La original idea –ahora menos– pretende concluir en un exacerbado realismo en casi todos los aspectos de juego, poniendo especial énfasis en términos de IA, y acción en tiempo real, aunque su gran baza se puede encontrar en las opciones multiusuario que se asegura, llegarán a permitir participar a cuatro jugadores simultáneos en cada partida. Francamente interesante.





¿Y NINTENDO 64?

No se han olvidado en Interplay de la esperada y deseada máquina de Nintendo, con, al menos, dos proyectos en desarrollo: «Clay Fighter 3» y «Ultra Descent». Poco se puede decir que sorprenda con lo que se espera de estos títulos. Un beat'em up que puede superar el éxito conocido por sus predecesores –que no fue poco–, y la adaptación de uno de los mejores juegos 3D de todos los tiempos en PC. Todas las virtudes de ambos juegos, aumentadas por el prisma tecnológico de los 64 bits, y las especiales capacidades de Nintendo 64, prometen alcanzar un nivel de calidad altísimo.

TEMPEST X
PLAYSTATION



Nada hay mejor que lo clásico. O eso se debe suponer al esperar la salida de un renovadísimo «Tempest», que guarda toda la esencia de las múltiples versiones existentes, al tiempo que realiza un lavado de cara completo al conocido juego.
La excelente tecnología que ofrece PlayStation, es aprovechada de manera notable, llegando a conocerse datos como una velocidad de vídeo pasmosa –60 fps– y pequeñas adiciones que realzan la estructura pseudo 3D en «Tempest X».
Con la adicción por bandera, un título que no defraudará a los fanáticos de la diversión instantánea y la jugabilidad a prueba de bombas.

ROCK & ROLL RACING II
PLAYSTATION



Aunque con varios meses de retraso con respecto a las previsiones iniciales, nos encontramos ante un más que digno sucesor del fenómeno que hizo su aparición en Super Nintendo hace ya unos años. Enclavado en el grupo de juegos que hacen de la imagen prerenderizada su "leit motiv", podría valer con una comparación con el reciente «Mega Race 2» de PC, para dar una idea aproximada de lo que ofrecerá «R&R Racing II», aunque con un estilo algo más "salvaje".

SHADOAN
PC CD



Original, curioso, extraño y muy atractivo título para ordenadores compatibles, a medio camino entre la aventura y la película de animación, en el sentido más estricto del término. Como muestra, un botón: más de trescientos animadores han trabajado durante casi un año para desarrollar una historia que nada tiene que envidiar a las más fantásticas narraciones de Tolkien.
La fantasía es la clave en un juego como «Shadoan» que, además, ofrecerá una excelente calidad técnica, al contar con una opción de compatibilidad total en Windows 95, permitiendo una experiencia visual en 16 bits que promete ser memorable.



¡Vive toda la pasión del baloncesto!

NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™













Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL97

EA SPORTS
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: **MICROBYTE.** San José 525 (1076) BS. As Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

FIFA 97

¡Vive toda la pasión del fútbol!











Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increible suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

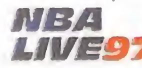
WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™

TRADUCIDO AL CASTELLANO



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Otros EA SPORTS™ disponibles:











Sega Rally Championship

Uno de los más esperados títulos de Sega por fin está en camino. Si «Sega Rally» ya convenció en todas sus apariciones anteriores, en todo tipo de formatos, ahora, con la versión PC en marcha, podemos estar seguros que en breve llegará hasta nosotros uno de los mejores arcades de coches jamás programados.



El **número uno** arranca



Aunque la fidelidad al original es total, la pantalla partida para dos jugadores es una "herencia" de la versión Saturn.

SEGA ENTERTAINMENT
En preparación: **PC CD (WIN 95) ARCADE**

Se avisó, hace tiempo, que en Sega andaban enfrascados en la adaptación de sus más grandes éxitos de recreativas, y Saturn, a formato PC. Siempre con Windows 95 por delante, hasta ahora nos han llegado títulos como «Virtua Fighter» o «Virtua Cop», que han demostrado el buen hacer de Sega Entertainment, hasta la fecha.
Sin embargo, y como muchas veces se suele escuchar, y leer, lo mejor, parece ser, está aún por llegar.
Y en el caso que nos ocupa, no es simplemente una frase, ni una coincidencia.

TALENTO JAPONÉS

No cabe duda que los laboratorios de investigación y desarrollo de Sega Japón, para recreativas –AM3, en este caso–, tienen entre sus integrantes algunos de los mayores genios del videojuego. No es menos cierto que el hardware sobre el que se asientan programas como «Virtua Fighter 3» o el mismo «Sega Rally» también tienen gran parte de culpa, pero gente como Tetsuya Mizuguchi, productor del juego original sobre placa Model 2, no se encuentra todos los días en este mundillo.
«Sega Rally», en el instante de su aparición, demostró ser uno de los mejores arcades de coches vistos en un salón recreativo. La posterior versión doméstica, para Saturn, también resultó estupenda, aunque,









Desde el "ghost" hasta el Lancia Stratos, todos los modos, opciones y secretos de «Rally» aparecerán en la versión PC.

lógicamente, no llegara a la altura al original. Pero lo que muy pocos podían asegurar era que, con el tiempo, llegáramos a ver «Sega Rally» en PC, y más con la calidad que ya demuestran las primeras versiones inacabadas del juego.

La exactitud y fidelidad al original está asegurada en todos y cada uno de los aspectos de la versión PC –original recreativa, no versión doméstica–, incluyendo cada una de las opciones –hasta el Lancia Stratos oculto– de juego, pero añadiendo el aliciente de la conexión de dos PC para modo dos jugadores –aunque parece que en el juego final esta opción hará uso de la pantalla partida, algo que no tendría demasiado sentido, sinceramente–.

La fidelidad al original parece asegurada, en calidad y opciones de juego

MEJORAS TÉCNICAS

Aunque aún es pronto para afirmar que «Sega Rally» no planteará, en el apartado técnico, idénticos problemas a los aparecidos en la versión Saturn, sobre todo en lo referente a generación gráfica –clipping, draw in, etc.–, sí estamos en condiciones de asegurar que superará a ésta, al menos en un aspecto: la resolución. Las opciones de VGA y SVGA –en paletas de 8 y 16 bits– estarán disponibles para que desde el Pentium más básico, hasta el más potente, se pueda extraer toda la calidad de «Sega Rally». Se podría argüir que una VGA en 256 colores no resultará suficiente como para hacer justicia a este clásico de los salones recreativos. Nada más lejos de la verdad. Lo visto hasta el momento deja bien claro que la calidad que tendrá la conversión será excelente, al menos en lo referente al diseño gráfico.

Otro asunto será el considerar si «Sega Rally», tal y como fue concebido, se puede quedar algo "pobre" en ciertas opciones –como número de coches a elegir, número de circuitos o de modos de juego, etc.–, pero ese tema habrá que tocarlo en el momento en que una versión final esté disponible y, aún así, habrá que tomar en consideración si merece la pena modificar el concepto inicial del juego, visto sobre recreativa, por aumentar cuantitativamente ciertos detalles.

Y, por ahora, baste con todo lo comentado. Hagamos hincapié, una vez más, en la calidad que parece que tendrá, visto lo visto, la versión final, y esperemos, esperanzados, en que todo se desarrolle como debe para poder disfrutar de un título tan magnífico como es «Sega Rally».

F.D.L.

La misma sensación de realismo que destilaba la recreativa original se conserva como un puntal de la versión PC



Eradicator

Siempre **más**

ACCOLADE
En preparación: **PC CD**
ARCADE

A primera vista, estamos ante un nuevo clónico de «Doom», pero según Matt Powers, productor de «Eradicator», nada hay más lejos de la verdad. Hablamos con él en sus estudios de California, donde nos contó todo sobre el desarrollo de un programa de acción que pretende superar todo lo conocido. Un total de quince personas, doce formando un grupo fijo, más otras tres de apoyo, constituyen el equipo que está dando forma a «Eradicator», un programa con el que se pretende romper todos los moldes establecidos por esa legión de clones del inimitable «Doom», ofreciendo algo ¿nuevo? "¿Por qué hacemos un "shoot'em up" 3D?", explica Powers, "la respuesta es sencilla. Estos programas ocupan un porcentaje de ventas cercano al 50% del total. La gente quiere estos programas, así que nosotros se los ofrecemos. Nada más." Nada más, pero invirtiendo, según Powers, un especial esfuerzo en la incorporación de detalles y mejoras sobre lo ya conocido. Mejoras como el número de armas disponibles –un total de veintitres–, múltiples personajes protagonistas disponibles, perspectiva en tercera persona, un guión (¿?) sobre el que gire toda la acción y opciones para juego multiusuario con un máximo de ocho participantes simultáneos.



La conocida perspectiva subjetiva, tan propia de todos los clones del juego de id, no será la única disponible en «Eradicator», incluyéndose más opciones.

¿Nada nuevo? Podría ser. "Pero lo más importante en un juego de estas características", continúa Powers, "es que posean un alto nivel de jugabilidad. Esto se consigue gracias a muchos factores, pero señalaría dos realmente importantes en «Eradicator». Por un lado, la IA de los enemigos, que va aumentando cualitativamente al avanzar en el juego. Por otro, la variedad de situaciones –en las que influyen determinantemente factores físicos que potencian el realismo–." Quizás algo importante en «Eradicator» sea que, según sus autores, ni el entorno poligonal, ni las texturas, efectos de luz, etc., afectarán a la velocidad de juego. Tanto es así que, aún recomendándose un Pentium como equipo óptimo, se asegura que un DX2 66 será suficiente para que funcione a la perfección.
Así, «Eradicator» se perfila como un título a tener muy en cuenta por todos los fanáticos de la acción. Si es verdad que será completamente distinto a lo ya visto, es algo que aún no se puede decir, aunque, desde luego, promete.

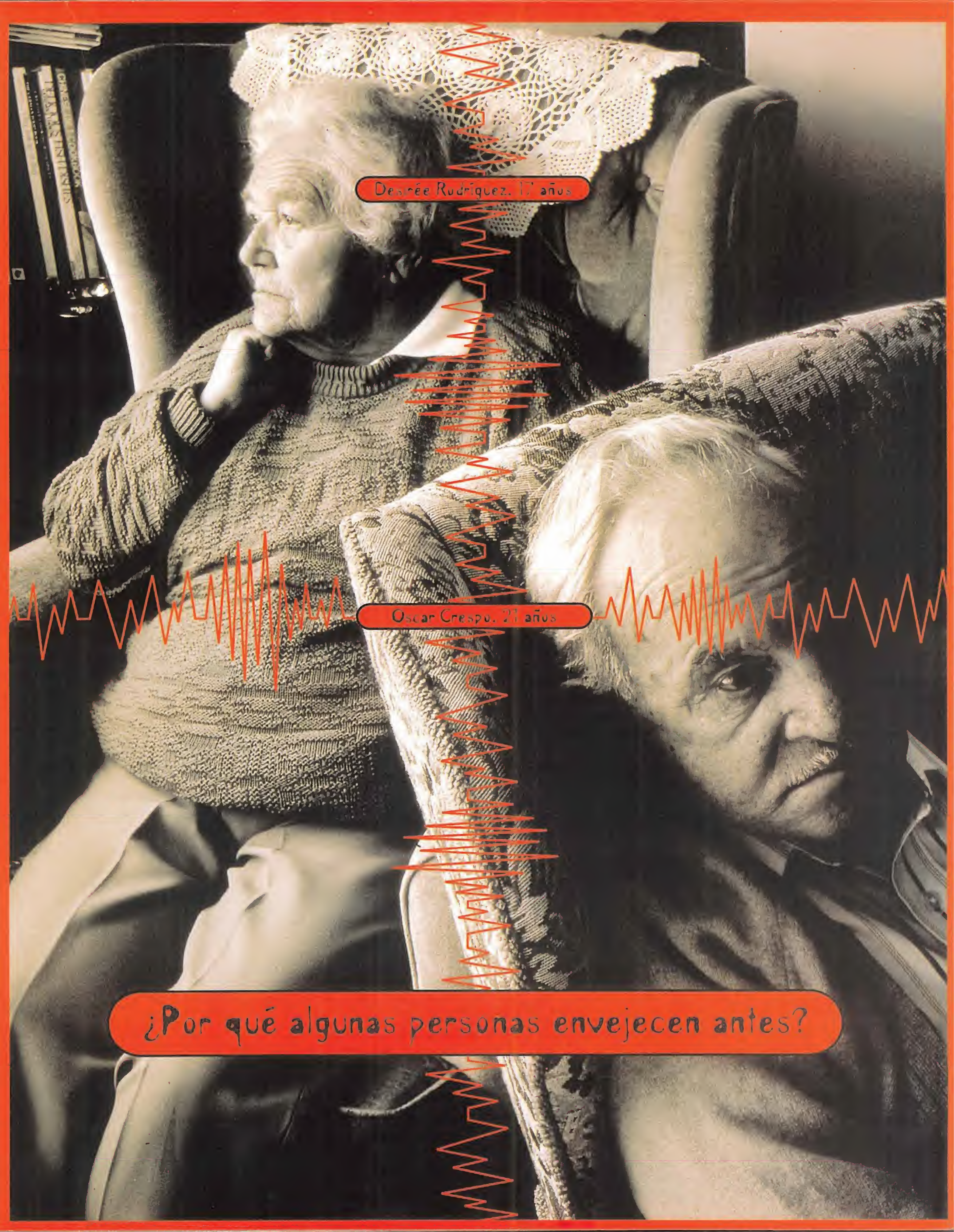
D.D.F./F.D.L.



El equipo de «Eradicator» al completo, posando para la posteridad. Si es cierto lo que prometen, éste será un momento para recordar.



Tres personajes diferentes, con sus características particulares para el combate, estarán a nuestra disposición en el juego


Desirée Rodríguez. 17 años
Oscar Crespo. 21 años
¿Por qué algunas personas envejecen antes?

Evidence

Cine negro en **videojuego**

MICROFOLIE'S
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Microfolie's nos invita a un thriller que se alejará del concepto clásico de aventura para entrar en el de una película





Una ambientación perfecta será un componente clave del juego, lo que se conseguirá no sólo con medios gráficos, sino también sonoros y de vídeo.

Las aventuras han dejado de transcurrir en entornos bucólicos y fantásticos para acercarnos a la dureza de la vida cotidiana. Asesinatos, personajes malencarados y bajos fondos se darán cita en «Evidence», un interesante thriller que está preparando Microfolie's y en el que a nosotros –como siempre– nos tocará encarnar a las fuerzas del bien. Y, por tanto, ser perseguido, vigilado, acosado, amenazado, y por fin, asesinado de toda la variedad de formas que los hampones presentes en el juego puedan imaginar.

Pero no nos dejaremos, claro, dedicándonos a recoger evidencias que pongan a esa gentuza en su sitio; entre rejas.

Eso será, en líneas generales, lo que «Evidence» nos va a ofrecer: todos los elementos del mejor cine negro en un videojuego. Está claro que para plasmar toda la tensión y ambientación escénica de esas películas tan singulares deberá tener más que recursos. En las imágenes observáis uno de ellos: los gráficos, que estarán cuidados al máximo y totalmente renderizados. Pero también será espectacular lo que no se ve: las numerosas secuencias cinemáticas que formarán parte del juego, llevándonos de una situación a otra con la máxima naturalidad posible. Pero nos olvidamos algo, porque en los thrillers, además de misterio y tensión, también hay acción. Y en «Evidence» la habrá, porque a los programadores de Microfolie's se les ha ocurrido la feliz idea de intercalar juegos de acción dentro de la aventura. Tendremos que orientarnos por un laberinto en semioscuridad, conduciremos a toda velocidad nuestro coche por la ciudad –como si de un juego de carreras se tratara– huyendo de los malos –o persiguiéndolos–, e incluso participaremos en un tiroteo en un auténtico "remake" de «Doom». Podremos hasta demostrar nuestra habilidad en el billar.

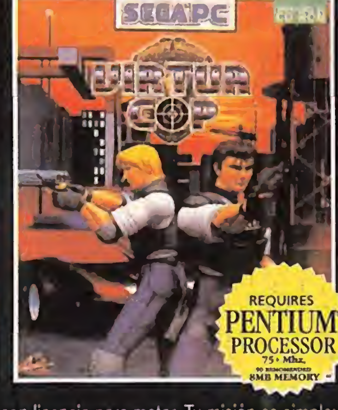
¿Qué más se le puede pedir si ya sabemos que la ambientación sonora y visual va a estar garantizada? Pues que el sistema de manejo clásico que va a utilizar sea agradable, y que nos haga sentir toda la emoción de una aventura, a priori, interesante.

Y mucho nos tememos que así va a ser de cumplirse las formidables expectativas que despierta «Evidence». Parece evidente, ¿no?

C.S.G.

El juego se compondrá de localizaciones estáticas, realizándose las transiciones de unas a otras con secuencias cinemáticas.



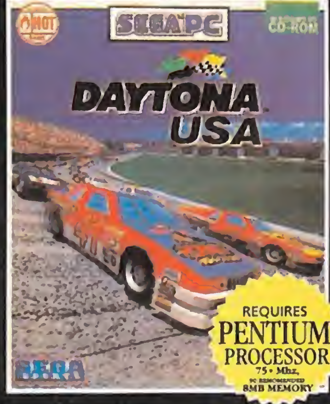


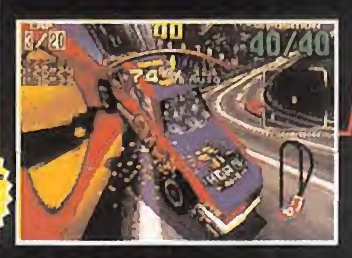


Respira hondo y empieza. Eres un duro policía con licencia para matar. Tu misión es simple: acabar con el más poderoso sindicato dedicado al contrabando de armas. Los enemigos siempre te acechan y los escenarios en 3D por los que te mueves son de una realidad tan sombrosa, que será fácil quedarse bloqueado. Reza lo que sepas. **VIRTUA COP EN OCTUBRE.**

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales con texturas y zooms de cámara • 3 impresionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad • Instalación Plug and Play • Modo de dos jugadores para combatir el crimen en equipo.







Piénsatelo dos veces antes de empezar. Porque a más de 300 Km. por hora, te verás sumergido en la más arriesgada carrera de Nascar que jamás hayas imaginado. Y no pierdas de vista tu retrovisor. Porque cuando empieces a ganar posiciones, tu coche puede estar tan machacado... que acabarás en boxes.

DAYTONA U.S.A. EN NOVIEMBRE.

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales y texturizados que te harán sentir toda la emoción del Nascar • Desarrollado por AM #2, la mítica división de programación de Sega • Instalación Plug and Play • Choques, derrapes, vuelcos, entradas en boxes... ¡Es lo más cercano a la realidad!







Si existe una misión imposible... es esta. Eres un cazador y te has quedado sólo porque acaban de fulminar a tu compañero. Y en ese estado de desesperación, presencias una terrible batalla entre dos jinetes a lomos de sus dragones. Uno de ellos cae herido de muerte y te hace heredero de su última voluntad: nada más y nada menos que salvar el mundo. Que la fuerza, la moral, la suerte y la providencia... te acompañen. **PANZER DRAGOON EN DICIEMBRE.**

Cuatro ángulos de cámara que te permiten cubir 360 grados de visión reales en tiempo real • Arcade de acción repleto de enemigos y que transcurre por escenarios hiperreales • Gráficos poligonales y texturizados totalmente tridimensionales • El título con el desarrollo más cara de la historia de los videojuegos ya disponible para tu PC• Instalación Plug and Play.





www. sega-europe.com

Zombieville

A medio camino entre la aventura gráfica y el 3D, uno de los nuevos proyectos de Psygnosis, para el año entrante, parte con la ventaja de contar con uno de los más sólidos guiones vistos en los últimos años, y una temática que hará las delicias de los numerosos y cultivados fans del horror en su estado más puro.









La **ciudad** del terror

Según aseguran sus creadores, «Zombieville» ofrecerá al usuario un centenar de horas de juego. Una cifra casi exagerada

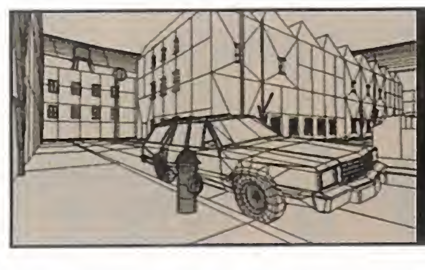


PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Mientras los aficionados a las aventuras esperaban –y esperan– las adaptaciones que Psygnosis está realizando de «La Ciudad de los Niños Perdidos» y «La Isla del Dr. Moreau», otro proyecto, en una línea similar a la de los títulos mencionados, se ha ido deslizando, casi de rondón, hasta situarse en una de las primeras posiciones para la salida que la compañía británica está a punto de dar a toda su novísima producción para el 97; por supuesto, hablamos de «Zombieville».

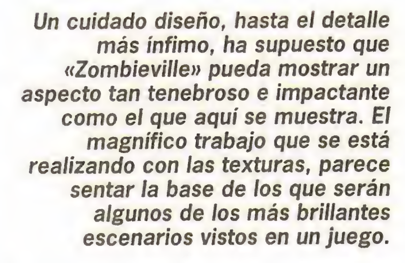
EL HORROR CLÁSICO

El contar con un guionista que se dedique, profesionalmente, al campo literario, suele ser una buena garantía para conseguir una historia sólida en la que basar una aventura. Y ya se sabe que sin un buen guión, una aventura apenas valdrá lo que el CD que la soporte.
Pues «Zombieville» será uno de esos felices casos dejados a la mano del profesional; Mary Gentle, en el caso que nos ocupa.
Partiendo de las bases establecidas por maestros como Lovecraft, la acción de «Zombieville» va desgranando, poco a poco, todas las situaciones, y combinando todos los ingredientes, que precisa una buena historia de horror: pueblos semihabitados, leyendas protagonizadas por antiguas sectas, poderes sobrenaturales desbocados, secretos militares, criaturas de la noche, escenarios tétricos, espíritus en busca de venganza...
El protagonismo del juego recae en un periodista, dedicado a la investigación de una extraña alarma militar en un pueblecito del medio oeste americano. Nadie ofrece respuestas convincentes, pero historias sobre desapariciones de civiles y militares, rumores sobre radiaciones, algún confuso recuerdo de los siniestros habitantes de la zona, doscientos años atrás, y otros sugerentes acontecimientos, se irán





Psygnosis parece querer asegurarse un puesto de honor entre los creadores de aventuras, con varios títulos en desarrollo, previstos para comienzos del año 97




Un cuidado diseño, hasta el detalle más ínfimo, ha supuesto que «Zombieville» pueda mostrar un aspecto tan tenebroso e impactante como el que aquí se muestra. El magnífico trabajo que se está realizando con las texturas, parece sentar la base de los que serán algunos de los más brillantes escenarios vistos en un juego.





entrelazando hasta atrapar a nuestro héroe en una experiencia terrorífica, donde lo sobrenatural y lo mundano se mezclan casi indivisiblemente.



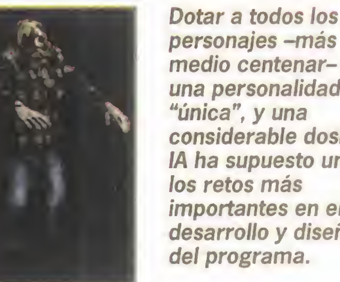
AVENTURA Y ACCIÓN

Aunque el "look» que ofrecen las primeras imágenes disponibles del juego se interpreta explosivo, no estamos ante un programa 3D, propiamente dicho, sino ante un excelso seguidor –quizá el mejor, superando al maestro– de las escuela creada por la saga «Alone». El entorno pseudo 3D de «Zombieville» utiliza imágenes bidimensionales combinadas con un "Z mask" que provee al juego de una tridimensionalidad casi real, e información específica al engine para que la acción pueda ser modificada por el usuario, en interacción directa con los escenarios. Escenarios por los que desfilará, además, una larga serie de NPCs con los que hablar, luchar, etc., y donde habrá que resolver complejos enigmas, combinando magistralmente acción y aventura.

Sin embargo, se hace necesario mencionar que, para lo que puede ser una aventura "típica", detalles como animaciones y ambientación sobresalen de los existentes en el mercado, colocando a «Zombieville» en una situación casi única.
Casi ciento veinte mil frames de animaciones, más de hora y media de banda sonora –un tema específico por nivel (existen veintidós niveles), más una serie de cortes específicos para determinadas situaciones–, cerca de ocho horas de diálogos... Son cifras que no resultan usuales. Todo ello convertirá a «Zombieville» en un magnífico programa, según sus autores. Y puede que no estén muy lejos de la verdad.

F.D.L.



Dotar a todos los personajes –más de medio centenar– de una personalidad "única", y una considerable dosis de IA ha supuesto uno de los retos más importantes en el desarrollo y diseño del programa.



Deadly Games

Mercenarios a tus **órdenes**

SIRTECH/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA/ROL





El juego dará especial importancia a los aspectos estratégicos, y siendo más concretos, en lo referente a opciones de multiusuario

Hace ya casi un año que se publicó «Jagged Alliance», y nosotros nos lo perdimos irremisiblemente, ya que no llegó a ser distribuido en nuestro país. Pero como rectificar es de sabios, su segunda parte, «Deadly Games», sí lo va a ser. Y con la ventaja de ser para nosotros novedad, y no continuación, como de hecho ocurre.

Cuando se presenta algo por primera vez, se tiende a la comparación; y «Deadly Games» puede ser comparado con las misiones terrestres de «UFO» o «X-COM», pero con someras diferencias.

Digamos que no será tan cuadriculado, no serán todas las misiones tan parecidas entre sí, y los objetivos también serán más específicos. También, y en esto basará su potencial, necesitará un nivel estratégico más desarrollado. Exigirá más meditación, pero sin reflejos, puesto que la mecánica del juego será por turnos y no en tiempo real, como impone la moda.



Cada personaje tendrá una serie de parámetros y cualidades que lo harán más adecuado para unas misiones que para otras, además de poseer equipos muchas veces imprescindibles para completar dicha misión.

«Deadly Games» será un juego ante todo muy flexible, para que nos sentamos como si fuéramos un auténtico jefe de mercenarios, pero intentando que cada misión sea diferente, lo que se propiciará con el perceptivo editor y amplias posibilidades multijugador, además de misiones y campañas predefinidas.

Con respecto a «Jagged Alliance», «Deadly Games» incorporará nuevas armas, tipos de terreno, y más mercenarios. Es en este punto donde se mostrará lo que de rol tendrá el juego, pues cada soldado vendrá representado al milímetro por una serie de habilidades y parámetros, que variarán con su experiencia, y que le harán más apropiado para unas batallas que para otras.

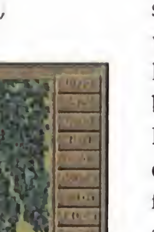
En el aspecto técnico tampoco anuncia excesivas maravillas, con gráficos funcionales a tope –no más que un accesorio para un juego que se centrará, sobre todo, en la estrategia multijugador–, y un manejo bastante práctico.

Por lo menos, así era «Jagged Alliance», con el que, al menos en lo que a apariencia se refiere, «Deadly Games» no tiene excesivas diferencias... y aquel ya cubría con creces las expectativas.

C.S.G.



La variedad de escenarios será casi tanta como la de las misiones que llevaremos a cabo, todas distintas, y que permitirán desarrollar todo tipo de estrategias de guerra de comandos.





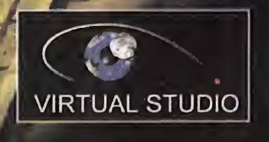




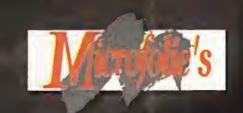
AR'KRITZ the intruder

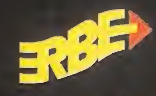
Cuando JACK se dispone a beber una cerveza algo raro se introduce en él. Es Ar'Kritz un microscópico policía extraterrestre que provoca una salvaje mutación en Jack, y que le convertirá en un monstruo todopoderoso... ¡Pero destinado a morir!... ¡A menos que tú le ayudes!

Tu objetivo: acceder a la base espacial enemiga y destruirla. Llegar allí será difícil: trampas, enigmas, y enemigos a los que enfrentarte te lo impedirán. Pero antes, tendrás que encontrar el separador de moléculas, que te permitirá desprenderte de tu parásito predilecto. ¿Aceptas el desafío? Entonces eres JACK... ¡Buena suerte!









C/ Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid
Tel (91) 539 98 72 Fax (91) 528 83 63



The Crow. City of Angels

Estreno inminente

ACCLAIM
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
ACCIÓN/AVENTURA



Al igual que se suele hacer inevitable que una película con cierto éxito arrastre tras de sí, y su estela, una o más secuelas que intenten andar el mismo camino, resulta tan esperado, o aún más, que un impacto cinematográfico derive en una adaptación informática. Es el caso de «The Crow. City of Angels», que se engloba en el abanico que forman las versiones "directas", cuya aparición se realiza de forma contemporánea al estreno en la pantalla grande.



Enero del 97 es la fecha elegida para el estreno de «The Crow», en todos los formatos domésticos mayoritarios

Y tras el título, encontramos a una compañía que no pierde pie en el campo de las licencias cinematográficas: Acclaim, que opta por no entrar a saco en el terreno del arcade puro –véanse todas las adaptaciones de «Batman»–, dejando un resquicio a la aventura, situando la acción en un enorme mapeado, recreado a imagen y semejanza de los bellos decorados que luce su primo de celuloide.



Una eficiente gestión de cámaras fijas, en los distintos escenarios del juego, constituye una importante baza para la esperada jugabilidad de «The Crow».

El extraordinario trabajo que se está llevando a cabo en el apartado gráfico, así como en las variadas situaciones en que se podrá encontrar nuestro protagonista –alma rediviva por arte de magia sobrenatural– no oculta, sin embargo, un marcado acento de programa de acción, en el que dominar unas técnicas básicas de lucha resultará imprescindible para avanzar en el juego. Se puede deducir fácilmente, así, que «The Crow» se podrá clasificar como una producción clásica de esta compañía, predominando el factor del entretenimiento inmediato.

Combinación del más puro estilo «Alone in the Dark» con el beat'em up, aventura y acción, se hace atractivo a simple vista. Falta saber si el impacto visual que produce de inmediato se traducirá en una jugabilidad como la que se promete –y se espera, a la vista de estas imágenes–, y ofrecerá las horas de diversión y entretenimiento que debe proporcionar toda buena aventura. A priori, «The Crow. City of Angels» promete. Y si cumple, puede convertirse en un gran título para comenzar el inminente 97.


F.D.L.





SPQR

Roma, **205** A.C.

CYBERSITES/
GT INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WINDOWS), MAC CD**
AVENTURA

No sabemos si alguien tiene noción de cómo era la ciudad de Roma en el año 205 AC, pero en Cybersites sí lo deben saber, ya que la recreación que están haciendo de la ciudad eterna para su juego «SPQR» les está quedando francamente impresionante, como podéis llegar a ver en las imágenes que os presentamos.
Programadores, diseñadores, artistas y animadores se han confabulado para traer a nuestros ordenadores un juego basado en las intrigas de la Roma antigua. Y de paso, a través de la fidelidad histórica a los paisajes originales y de su modelado 3D, llevarnos de visita por ella. Un auténtico recorrido virtual, de ambientación totalmente realista, con sorprendentes efectos de luz, fuego y animaciones sobre cientos de bellísimos decorados renderizados. Un lujo para la vista, vamos.
Y si lo que se ve va a ser bueno, lo que no se ve será mejor. La historia tras «SPQR» será todo misterio e intriga, personalizada en turbadoras localizaciones y complejos puzzles que requerirán de todas nuestras dotes deductivas. El juego es la versión en CD-ROM de un Web de Internet muy popular que nos presentaba también un recorrido interactivo por Roma, desafíos incluidos.
Nuestro cometido será el de descubrir, mediante nuestras investigaciones y conversaciones con decenas de personajes, a un saboteador que pretende destruir la ciudad.



Los enigmas y puzzles serán muy abundantes y variados en su forma.









«SPQR» refinará la idea de aventura en el estilo «Myst» alejándonos de la concepción estática de éste y acercándonos a la de experiencia 3D, con secuencias animadas que se integrarán perfectamente en la acción, tanto como continuidad entre una y otra localización 2D, como formando parte de ellas.
Un programa que se llegará a convertir en una obra de arte informática, entretenida e instructiva al mismo tiempo y, de cualquier modo, sorprendente.

C.S.G.



El extraordinario detalle gráfico nos devolverá todo el perdido esplendor de la antigua Roma.

La historia tras «SPQR» será todo misterio e intriga, personalizada en turbadoras localizaciones y complejos puzzles que requerirán todas nuestras dotes deductivas



Nemesis

Fantasía de **última** generación

SIRTECH/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ROL





Hacía tiempo que todos los entusiastas de un género como el de las aventuras fantásticas estaban esperando algún nuevo título. Y no sólo eso. Ahora, además, se exige que esté a la altura de los tiempos que corren. «Nemesis», por lo que hemos podido ver, cumplirá estas expectativas con creces. Y es que muchas veces, se tiene la impresión de que todas las nuevas tecnologías aplicadas al software de entretenimiento alcanzan sólamente a ciertos tipos de juego –arcades o aventuras gráficas–, olvidándose muchas veces de géneros como el que ahora nos ocupa con este inminente «Nemesis».
Concebido desde un principio como una aventura con tintes épicos y grandes dosis de rol, «Nemesis» supondrá, estamos seguros, un paso de gigante en el desarrollo de programas basados en los mundos fantásticos que atrapan ahora mismo a tantos usuarios de PC. Para su creación, se están utilizando todas las técnicas de representación tridimensional existentes hasta la fecha, para dar vida a una historia plagada de aventura, hechizos, batallas y profecías ancestrales, en la que el jugador tomará el papel de un inexperto héroe que se ve forzado a afrontar la tarea de liberar a su mundo de las fuerzas oscuras que antaño dominaron la Tierra. Para ello, deberá hacer uso de talismanes, recorrer bosques, castillos y ruinas ocultas y luchar contra terroríficos siervos del mal, a la vez que desvelar mil y un misterios. Tal va ser su nivel de dificultad, que sus responsables están pensando en incluir, junto al juego, además de unas partidas de demostración, algunas pistas para resolver los puntos más complicados. Todo ello, unido a unos gráficos 3D que se prometen de lo más sorprendente y un sonido que incluye banda sonora estéreo y voces digitales, harán de este «Nemesis» un juego que, si se cumplen todos los pronósticos, marcará un hito en el mundo de la fantasía digital.
Permaneceremos atentos.

F.J.R.



Si se cumplen todos los pronósticos, «Nemesis» llegará a marcar un hito en el mundo de la fantasía digital

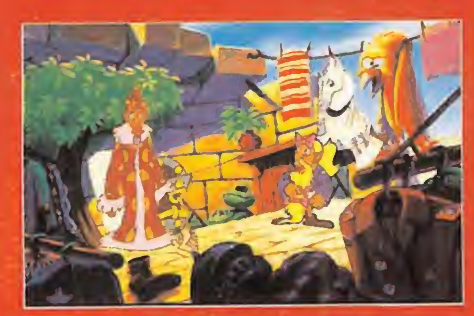




La dificultad va a ser tan elevada que los propios creadores se están pensando dar con el juego pistas de los puntos más complicados.



El problema de las vacaciones es que...



Algunos lugares pueden ser muy pintorescos,



El transporte público es primitivo,



Y los nativos cuelgan de los sitios más extraños



Donde los cockteles son letales



Y la comida es asquerosa.



Entonces aparece una chica maravillosa.



Que queda encantada por sus hechizos.



Y parece que la cosa va a mejor.



Hasta que aparece el padre de la criatura,



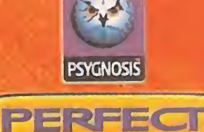
¡Con un viejo amigo!





MUNDODISCO II

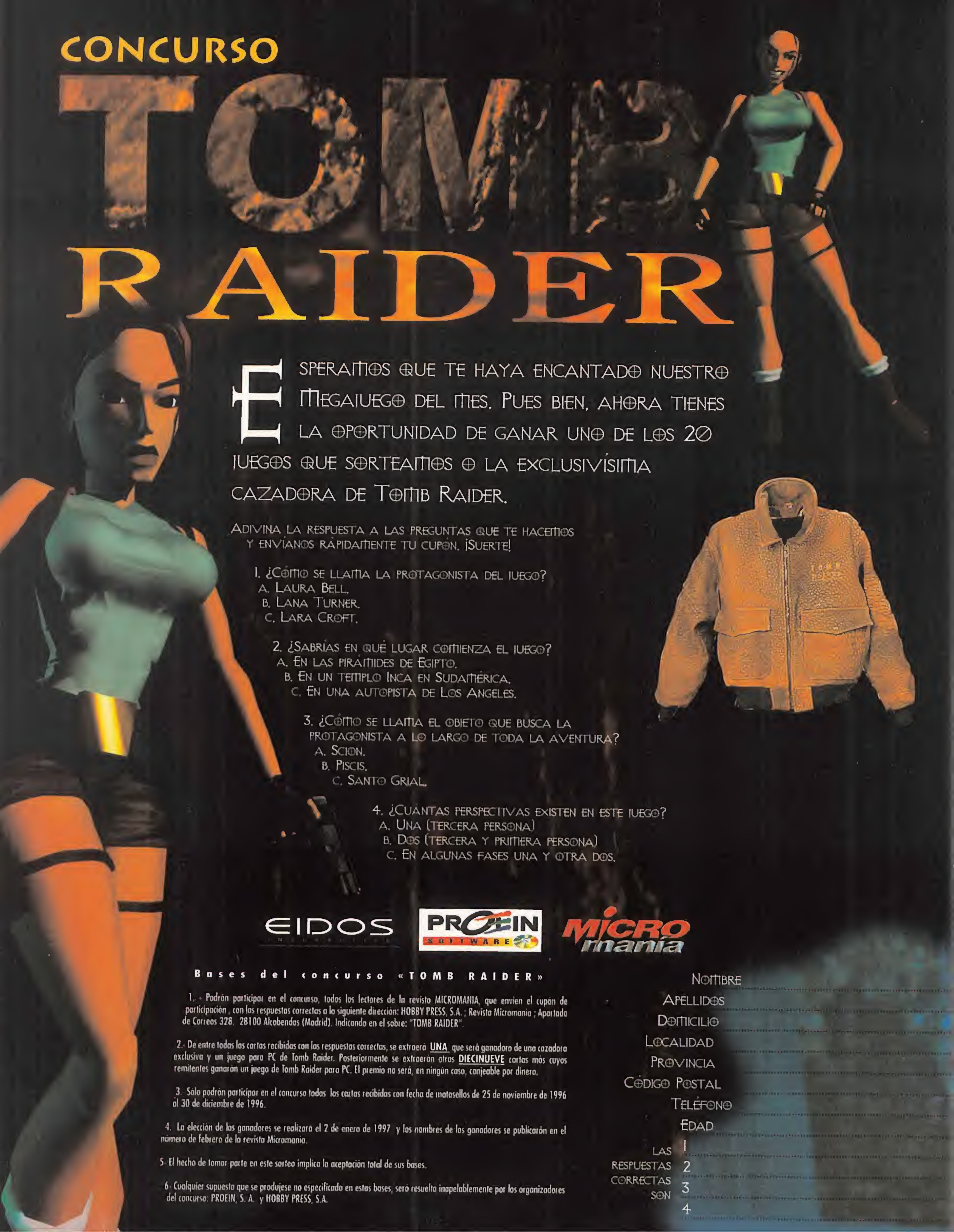
¿PRESUNTAMENTE DESAPARECIDO?



PERFECT

www.psygnosis.com

Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40



CONCURSO
TOMB RAIDER
ESPERAMOS QUE TE HAYA ENCANTADO NUESTRO MEGAJUEGO DEL MES. PUES BIEN, AHORA TIENES LA OPORTUNIDAD DE GANAR UNO DE LOS 20 JUEGOS QUE SORTEAMOS O LA EXCLUSIVÍSIMA CAZADORA DE TOMB RAIDER.
ADIVINA LA RESPUESTA A LAS PREGUNTAS QUE TE HACEMOS Y ENVÍANOS RÁPIDAMENTE TU CUPÓN. ¡SUERTE!
1. ¿CÓMO SE LLAMA LA PROTAGONISTA DEL JUEGO?
A. LAURA BELL.
B. LANA TURNER.
C. LARA CROFT.
2. ¿SABRÍAS EN QUÉ LUGAR COMIENZA EL JUEGO?
A. EN LAS PIRÁMIDES DE EGIPTO.
B. EN UN TEMPLO INCA EN SUDAMÉRICA.
C. EN UNA AUTOPISTA DE LOS ANGELES.
3. ¿CÓMO SE LLAMA EL OBJETO QUE BUSCA LA PROTAGONISTA A LO LARGO DE TODA LA AVENTURA?
A. SCION.
B. PISCIS.
C. SANTO GRIAL.
4. ¿CUANTAS PERSPECTIVAS EXISTEN EN ESTE JUEGO?
A. UNA (TERCERA PERSONA)
B. DOS (TERCERA Y PRIMERA PERSONA)
C. EN ALGUNAS FASES UNA Y OTRA DOS.
EIDOS
PROEIN SOFTWARE
MICRO manía
Bases del concurso «TOMB RAIDER»
1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA, que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromania ; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "TOMB RAIDER".
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA que será ganadora de una cazadora exclusiva y un juego para PC de Tomb Raider. Posteriormente se extraerán otras DIECINUEVE cartas más cuyos remitentes ganarán un juego de Tomb Raider para PC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso todas las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de noviembre de 1996 al 30 de diciembre de 1996.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de enero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromania.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S. A. y HOBBY PRESS, S.A.
NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
LOCALIDAD
PROVINCIA
CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO
EDAD
LAS RESPUESTAS CORRECTAS SON
1
2
3
4

Amok

Acción **todoterreno**



SCAVENGER/
GT INTERACTIVE
En preparación: **PC CD**
(DOS, WIN 95)
ARCADE







La variedad de escenarios va a ser una nota dominante en «Amok».





Como cualquier cosa que venga firmada por Scavenger, «Amok» lleva implícitos unos elevados niveles de calidad, jugabilidad y genialidad.
Con ese don que tienen en Scavenger para hacer algo totalmente diferente de lo visto hasta el momento, nos traen un arcade 3D con mechs –robots– como protagonistas, en el que la acción será el componente predominante.
Acción en múltiples escenarios creados con un revolucionario engine 3D que usa voxels –y no polígonos, como suele ser habitual– para conseguir entornos realistas de generación muy suave, y por tanto muy agradables de jugar, además de variados, puesto que nuestro robot se moverá por desiertos, túneles subterráneos, paisajes industriales, e incluso por debajo del agua. Estará perfectamente equipado para llevar la destrucción a cualquiera de esos entornos, pero necesitará de nuestros reflejos y habilidad para contrarrestar enemigos de gran inteligencia y distintos comportamientos.
Dispararemos, pero también tendremos que guiar nuestro robot de manera inteligente, y la movilidad con que los chicos de Scavenger le están dotando tendrá mucho que ver.
Aunque tendrá todas las características de otros arcades 3D de su mismo género –varias vistas, zonas ocultas, varios tipos de armas y bonus para mejorarlas, etc.–, «Amok» llevará este tipo de juegos de acción sin descanso hasta un punto de diversión que pocos alcanzan.
La continuidad en el desarrollo del juego y una realización gráfica excelente –a priori– sin perder nada de velocidad serán la clave.
Rematado por un manejo sencillo e instintivo, «Amok» puede convertirse en una de nuestras mejores armas. Si es que no se aplaza aún más su publicación definitiva, que ya lleva unos meses de retraso.

C.S.G.

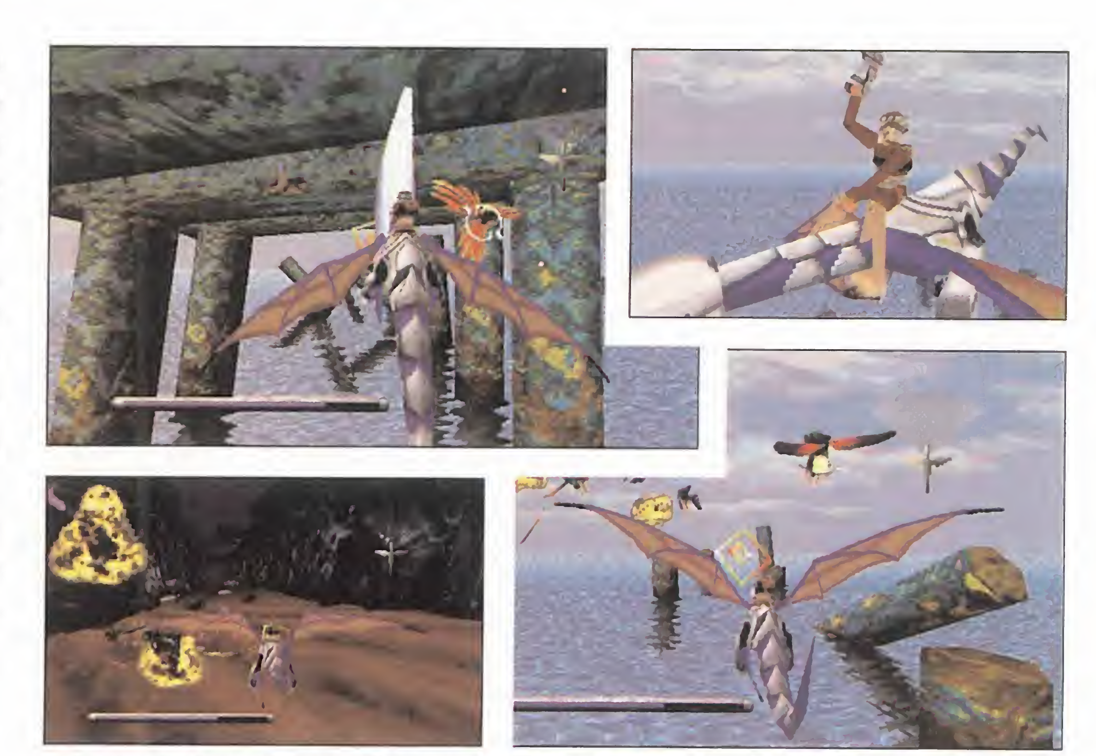
«Amok» llevará el concepto de arcade 3D hasta cotas de diversión que pocos juegos del mismo género alcanzan



Las explosiones realistas prometen ser de lo mejor visto en el género, a juzgar por las primeras imágenes del juego.

Panzer Dragoon

Sega continúa fiel a su compromiso de hacernos sentir las excelencias adictivas de su consola Saturn a todos los poseedores de un PC, a partir de un Pentium. «Virtua Fighter», «Bug!» y «Baku Baku Animal» fueron tan sólo un preludio, que ahora va a ser claramente superado por «Virtua Cop», «Daytona USA», «Sega Rally» y, por supuesto, «Panzer Dragoon». Lo mejor está aún por llegar.



La impresionante calidad gráfica de la versión para Saturn de «Panzer Dragoon», se va a ver reflejada en la de PC, que no va a desmerecer nada en este aspecto, más bien al contrario.

Una **Saturn** en tu PC

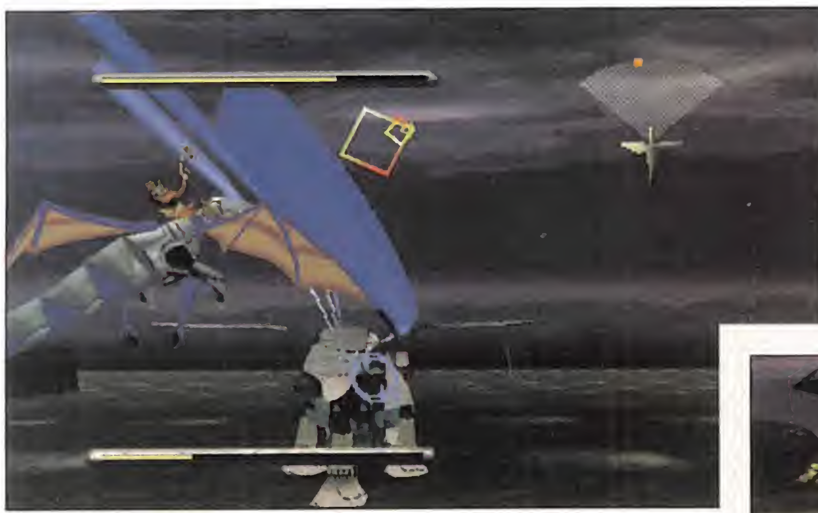
«Panzer Dragoon» basa todo su potencial en la propia capacidad para sorprender, aún hoy, después de casi año y medio de su lanzamiento para Saturn

SEGA PC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

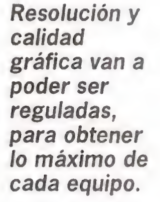
Si en el momento de su lanzamiento fue una de las primeras bombas para Saturn, aún hoy sigue manteniendo toda su fuerza y atractivo. «Panzer Dragoon» está en condiciones de sorprender en PC tanto como lo hizo en Saturn, y codearse con los grandes shoot'em up de esta plataforma. ¿Decepcionados? ¿Que ya hay montones de arcade–dispara–todo en PC? Pues seguid leyendo.

LAS BAZAS DEL JUEGO

«Panzer Dragon» basa todo su potencial en la capacidad para sorprender, inherente a él. Y ello es debido a que no existe ningún juego con el que se pueda comparar de manera global –si exceptuamos «Panzer Dragoon Zwei», la segunda parte, disponible por ahora tan sólo en Saturn–. Y decimos esto porque decir que es un shoot'em up en el estilo de «Chaos Control» o «Cyberia» es hacerle un favor muy flaco, y no haríamos justicia al juego en todas sus posibilidades.
Como su propio nombre indica, el protagonista es un dragón. Pero nosotros no manejaremos al mismo –tan sólo parcialmente–, si no al guerrero que va a su grupa. El binomio montura–jinete avanzará sin descanso por los decorados poligonales que se generarán en tiempo real, y nosotros nos dedicaremos a apuntar y disparar a los enemigos que vengan hacia nosotros. Y precisamente ahí, donde parece que va a ser más de lo mismo, es donde residirá la verdadera diferencia de concepto de «Panzer Dragoon».
La diferencia consistirá en una libertad de entorno hasta ahora desconocida en juegos similares de





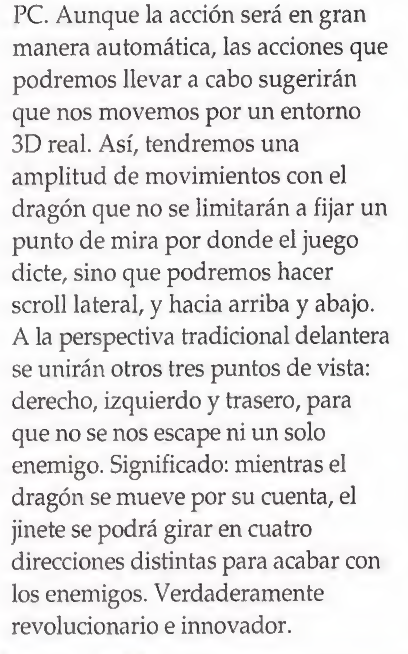


Resolución y calidad gráfica van a poder ser reguladas, para obtener lo máximo de cada equipo.





La mecánica del juego será la del shoot'em up tradicional, pero con variantes que lo hacen mucho más original y adictivo que los títulos similares que ya han aparecido para PC –como «Cyberia»–.



PC. Aunque la acción será en gran manera automática, las acciones que podremos llevar a cabo sugerirán que nos movemos por un entorno 3D real. Así, tendremos una amplitud de movimientos con el dragón que no se limitarán a fijar un punto de mira por donde el juego dicte, sino que podremos hacer scroll lateral, y hacia arriba y abajo. A la perspectiva tradicional delantera se unirán otros tres puntos de vista: derecho, izquierdo y trasero, para que no se nos escape ni un solo enemigo. Significado: mientras el dragón se mueve por su cuenta, el jinete se podrá girar en cuatro direcciones distintas para acabar con los enemigos. Verdaderamente revolucionario e innovador.

... Y EL JUEGO EN SÍ

Alguien pensará,"bah, con sólo eso no me creo que se trate de un juego tan impresionante como decís". Y eso es porque no se ha parado a contemplar las imágenes, o que no ha jugado con la versión de Sega Saturn. Por ahora, la línea Sega PC ha mantenido con bastante fidelidad –y gracias a un acertado criterio de conversión–, el espíritu de los juegos de Saturn.

Esperemos que «Panzer Dragoon» no sea una excepción. Lo que está garantizado es que para asegurar la jugabilidad máxima en el más amplio rango de equipos, el juego incluirá un rango igualmente amplio de resoluciones y posibilidades de regulación de la calidad gráfica.



Esta calidad, a la vista de las pantallas, no tendrá nada que envidiar a Saturn. Y es precisamente a esta espectacularidad visual a lo que se debió parte de su éxito, basado en gráficos poligonales renderizados que se combinan con sprites prerenderizados y otros normales. Los fabulosos efectos especiales y la gran profundidad de los decorados hablan por sí mismos. Con ellos se intentará crear una buena sensación de realismo que ya se tenía en Saturn. El hardware habrá de responder, al igual que Windows 95, del que aprovechará su tecnología DirectX 3 y Direct3D para poner el juego en movimiento. En este aspecto recaerá buena parte de la jugabilidad de «Panzer Dragoon», que en la máquina de Sega se tornaba inmensa, siendo este otro de los pilares de su gran repercusión. Las bases para que en PC ocurra otro tanto ya están puestas y sólo queda ver en marcha el juego aunque, la verdad, con estos antecedentes casi no hace falta y se puede dar por seguro. Los shoot'em up de PC pueden no volver a ser nunca lo mismo. Habrá que verlo, y no sólo el juego, sino también la intro, que se cuenta dentro de las más brillantes jamás vistas. Genuina ambientación por encima de todo.

C.S.G.



Dark Earth

Jugabilidad, supremacía gráfica y originalidad en la concepción. Estas son las claves con que Atreid Concept quiere llegar a ser identificada. Algo que la compañía con sede en Burdeos, Francia, puede conseguir con su último proyecto en desarrollo, que verá la luz en los primeros meses del 97: «Dark Earth».



Se hace la **luz**



ATREID CONCEPT/MINDSCAPE
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ARCADE

Hace año y medio –Micromanía 6, Julio 1.995– aparecían aquí mismo las imágenes de algo que sus autores se enorgullecían en presentar como el beat'em up a batir, en PC. Aunque cuando «Warriors» fue lanzado, la cosa no llegó a tanto, ya entonces los rumores sobre otro proyecto -algo bastante más interesante que el mencionado- comenzaron a circular. Algo que hacía mención a una tecnología revolucionaria, y un nombre extraño: «Dark Earth».
El tiempo ha pasado, y es ahora cuando llegan los primeros esbozos de una de las aventuras a tener más en cuenta para dentro de unos meses.

APOCALIPSIS

Un guión apocalíptico-futurista siempre da mucho juego para una aventura. Y en esto, «Dark Earth» apuesta sobre seguro.

Tres siglos en el futuro; la Tierra se ha vuelto un mundo en tinieblas.
Al comienzo del tercer milenio un gigantesco cometa pasó demasiado cerca la Tierra. De él se separaron cientos de pequeños fragmentos que fueron atraídos por la gravedad, sembrando una lluvia de desolación imparable. El cataclismo cambió la superficie del globo de manera drástica. El cielo se convirtió en una cúpula de polvo, ocultando la luz solar y enviciando mortalmente un aire que abrasaba los pulmones.





El uso del más potente soft de diseño gráfico, propicia que «Dark Earth» posea unos escenarios de gran belleza y calidad; algo fascinante





¿Ha conseguido atravesar E. Carnby la barrera del tiempo y el espacio? La realidad, según Atreid, es que su «Dark Earth» llegará mucho más allá, gráfica y técnicamente, que cualquier otra aventura 3D conocida.

Una oscura niebla invadió la faz del planeta, impidiendo toda visibilidad. Hoy, el momento del cataclismo se ha convertido en una leyenda casi tan oscura como la propia posibilidad de supervivencia en un mundo en el que nadie se aventura en soledad. Un mundo en el que la muerte acecha a cada momento, esperando un paso en falso del viajero, una incursión en alguna zona invadida por un invisible veneno que flota en el aire, o un descuido. Pero aún hay más.
Tras ese desalentador panorama, se oculta algo. Criaturas agazapadas en la sombra se mueven lenta, silenciosamente, arrastrándose al amparo de la oscuridad, en pos de la ansiada carne de algún transeúnte. Pero incluso en este universo de pesadilla, existen retazos de algo parecido a una civilización, donde la vida se mueve en sociedad. Pequeñas ciudades fortificadas, levantadas por los supervivientes del apocalipsis, que constituyen el refugio de los descendientes de la extinta raza humana. Ciudades bajo la protección del dios Sol, al que rinden culto. Lugares en los que, por algún milagro, la luz es capaz de horadar la espesa capa de tinieblas que rodea el planeta, y donde expresiones como día y noche aún encuentran su verdadero significado.

ARRA. ATREID HACIA EL FUTURO



Según afirman en Atreid, sus herramientas se desarrollan, única y exclusivamente, con una orientación de futuro. La tecnología 3D Biomotion –«Warriors»–, fue el primer paso hacia una nueva concepción de generación gráfica en tiempo real, capaz de obtener unos resultados muy próximos a la realidad, para su posterior implementación en un videojuego. Es decir, el primer paso hacia ARRA.
Advanced Rendered Real-Time Actors es un sistema que anima cada miembro o parte del cuerpo de un personaje, en tiempo real, y de forma independiente del resto de miembros, integrando después el modelo completo sobre un escenario, situando simultáneamente la sombra del carácter en cuestión, en el conjunto.
Lo más interesante de esta tecnología, actualmente, no es el resultado que pueda ofrecer –a priori, excelente– en «Dark Earth», sino que a tenor de las palabras de Nicolas Gaume, ARRA, 3D Biomotion y otras técnicas, evolucionan, se hacen más y más perfectas, e incluso se pueden combinar en futuros proyectos, en los que el realismo puede llegar a ser excepcional.¿Demasiado bonito para ser verdad?

El juego se perfila como un paso intermedio hacia proyectos desarrollados con nuevas y sorprendentes tecnologías



Allí, la luz es la vida. En el universo de «Dark Earth», aquellos que controlan los antiguos mecanismos capaces de romper el negro velo que lo envuelve todo, tienen el poder. Un poder basado en una leyenda de destrucción, sobre una lluvia de fuego y rocas, que cambió el mundo. Algo que muchos han creído una maldición; un castigo divino. Pero la realidad puede ser muy diferente...



EXPERIENCIA TECNOLÓGICA

"Antes de intentar inventar una tecnología nueva para cada título, nuestro interés está en el desarrollo de un grupo de herramientas potentes, que evolucionen con cada juego." Con estas palabras definía Nicolas Gaume –presidente de Atreid, con tan sólo 24 años– hace algo más de un año, parte



de la filosofía de su compañía. Era el momento del 3D Biomotion, la tecnología que dio forma a «Warriors», y que intentaba ir más allá de los sprites al uso, con la pretensión de crear modelos en 3D basados en volúmenes de puntos. Aunque los resultados fueron algo disconformes a la propuesta inicial, el "paso adelante" de Atreid ya estaba a punto de darse. Las primeras pruebas de ARRA ya estaban en marcha.
Las primeras imágenes del juego sugieren que «Dark Earth» se mueve en un estrato intermedio entre el diseño poligonal 3D y las funciones básicas de ARRA, aunque esta tecnología pueda evolucionar en breve plazo hasta límites hoy inalcanzables. Compensando, quizá, las pretensiones originales a alcanzar con el juego, se ha trabajado en un engine capaz de gestionar muy eficazmente la generación en tiempo real de polígonos con mapeado de texturas, creando una imaginería visual en resolución SVGA que se ve apoyada en secuencias cinemáticas espléndidas, a pantalla completa, y en paleta de 16 bits. Pero son los detalles los que cimentan el esplendor gráfico. Tanto en el juego como en los FX visuales de apoyo, la calidad ha sido un imperativo. Y, para ello, las herramientas con las que Atreid ha contado han sido los conocidos "3D Studio" y "SoftImage".
Pero, ¿aquí se queda todo? No, al menos en cuanto a cifras y datos. Cifras, como las más de 250 localizaciones, en las que se moverán más de 80 personajes, generados en tiempo real, que suman más de 3.500 animaciones distintas.
Datos, como un desarrollo no lineal, con total libertad de desplazamientos. O la sugerencia que apunta a «Dark Earth» como el primer título de una serie ambientada en el universo de la Tierra Oscura que da nombre al juego. ¿Está «Dark Earth» destinado a convertirse en el punto de partida hacia el futuro?

D.D.F./F.D.L.

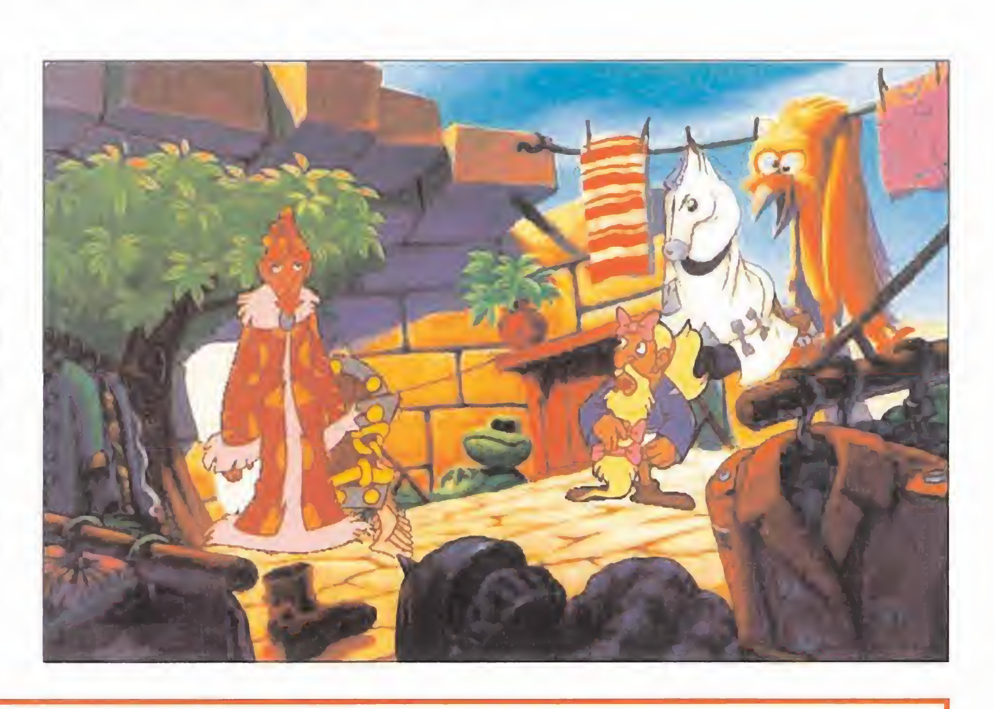
CON ACENTO FRANCÉS

Mindscape Burdeos. O Atreid Concept, que viene a ser lo mismo. Un nombre que concentra a un equipo de más de sesenta personas desarrollando tecnologías y proyectos cara al futuro más inmediato. Una compañía fundada en 1.990 por un jovenzuelo de diecinueve años que quiso aportar algo que, desde su punto de vista, muchos de los productores de software del momento no poseían: un amplio bagaje como jugador y usuario. Nicolas Gaume es el alma mater de Atreid, y bajo la supervisión de su inquieta percepción de lo que debe ser un videojuego han aparecido en el mercado, en estos seis años, títulos como «Fury of the Furries», «Pac in Time», «Warriors», «Al Unser Jr. Arcade Racing» o, próximamente, «Dark Earth».
No todos estos títulos se podrían considerar como un número uno, con algo de visión histórica, pero, según Nicolas, todos se han desarrollado con la misma motivación, "producir buenos juegos, divertidos y que aporten una visión de futuro." Con «Dark Earth», parece que esto se puede hacer realidad.


¡Evita la maldición!
Voces en castellano
Más de 40 extraños personajes
Exóticos escenarios por todo el mundo
Animación cinemática de máximo realismo
Believe It or Not!
THE RIDDLE OF
MASTER LU
Enfréntate a trampas mortales y peligros inimaginables
Explora más de 200 escenarios auténticos de todo el mundo
Resuelve un enigma con más de 2.000 años de antigüedad
ATT: Sr. Ripley´s
Los nazis buscan sello del Emperador STOP
Motivos conocidos STOP
Rogamos parta en su busca STOP
Paz mundial en peligro STOP
SANCTUARY WOODS
Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63
Ripley's Believe It or Not! son marcas registradas de Ripley Entertainment Inc. Sanctuary Woods es marca registrada, y The Riddle of Master Lu y el logo de Sanctuary Woods son marcas registradas de Sanctuary Woods Multimedia. ©1995 Sanctuary Woods Multimedia. Reservados todos los derechos.
Adaptación al Castellano ©1996 ERBE Software, S.A.

MundoDisco 2

Tras el éxito obtenido con las hilarantes historias de Terry Pratchett, en un soporte tan inusual para su obra como el informático, Psygnosis y Perfect Entertainment ultiman detalles para la continuación de una de las aventuras gráficas más divertidas de los últimos tiempos. Otro gran guión está en camino, acompañado, además, de numerosas mejoras técnicas.



Diversión **mortal**

Nueva tecnología y diseño y, por supuesto, el mágico toque de Terry Pratchett estarán presentes en esta segunda parte

PERFECT ENTERTAINMENT/ PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
AVENTURA GRÁFICA

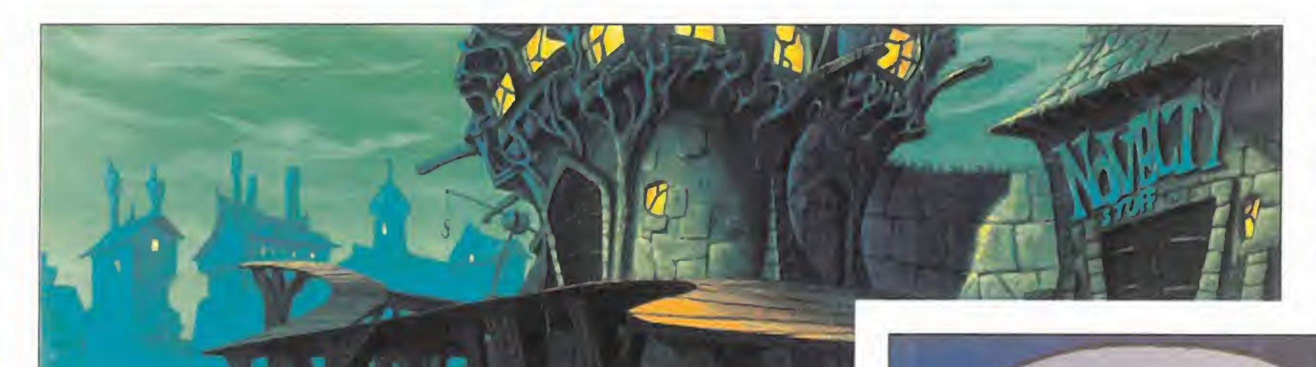
Hagámonos una pregunta. ¿Qué ocurre si un funcionario desaparece un buen día de su trabajo? Probablemente nada. Pero, ¿y si ese funcionario es la Muerte? De todo. De semejante, y surrealista premisa, parte el guión de la segunda entrega de las aventuras de Rincewind en el MundoDisco. Una historia totalmente nueva, sin relación real con la primera parte del juego, pero plagada del irónico y desternillante humor y situaciones absurdas que ya pudimos disfrutar hará algo más de un año.

EL COMIENZO

Es un típico y bonito día en MundoDisco, con una bomba plantada en medio de la magnífica metrópolis de Ankh-Morpork. Por suerte, hay un montón de gente que sabe como desactivar uno de esos artefactos, sin demasiados problemas. Por desgracia, el primero que pasa por el sitio en cuestión es Rincewind.

Los resultados de su intervención no se hacen esperar, y una terrible explosión tiene lugar. Como consecuencia, parte de la ciudad se ha volatilizado, pero lo peor es que la propia Muerte se ha visto afectada. Sí, la Muerte ha desaparecido de la faz de MundoDisco, y la sociedad se ha convertido en el caos y el cachondeo padre. Los funerales no se pueden

¿Qué puede ocurrir en el Universo si un día la Muerte decide dejar su "trabajo"?



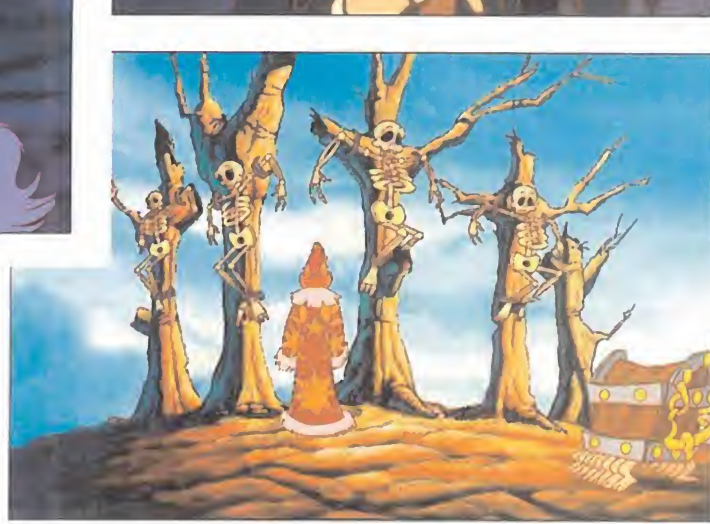


La segunda parte de «MundoDisco» entrará de lleno en el, cada vez más de moda, terreno de las aventuras gráficas con espíritu de "cartoon".

celebrar porque los difuntos siguen andando tranquilamente por la calle, hartos de esperar a que venga la Muerte y se los lleve. Cuando a Windle Poons, el mago más viejo de la Universidad Invisible, le llega su hora, y no pasa absolutamente nada, el Archicanciller decide tomar cartas en el asunto y efectuar un conjuro para convocar a la Muerte. Pero necesita unos ingredientes muy especiales, que Rincewind se ha de encargar de recolectar.
Cuando el conjuro se lleva a cabo, y aparece la Muerte, su aspecto no puede ser más deplorable. Sentada en una silla, con bermudas, y tomando un refresco. Y la tragedia es que ha perdido la memoria, y lo único que recuerda es una explosión. La tarea está clara. Alguien debe hacer que la



Muerte vuelva al trabajo. Alguien inteligente, con talento, dinámico... O, si eso falla, recurrir a Rincewind.
Y, a partir de aquí, la historia se desmadra hasta niveles insospechados. Rincewind tendrá que viajar al continente perdido de XXXX para convencer a la Muerte de quién es y dónde está su puesto. Las artimañas a que recurre son tan



Entre ácido e hilarante, el sentido del humor tan clásico en las obras de Terry Pratchett se convierte de nuevo en protagonista.



Entrevistamos a Eric Idle



MundoDisco 1 y 2, y el sentido de la vida

Es irónico, sarcástico, algo cínico, tremendamente divertido, inteligente y, sobre todo, afable. Ha pasado largos años como integrante de uno de los más hilarantes grupos, representantes de un humor corrosivo y brillante. Y, últimamente, le ha dado por participar en proyectos de videojuegos, pero ¿es el software el que le busca a él, o Eric Idle quien pretende poner el mundo del videojuego patas arriba?

MICROMANÍA: ¿Habías trabajado, con anterioridad a «MundoDisco», en algún otro proyecto parecido a lo que estás haciendo?
ERIC IDLE: *No, realmente apenas había trabajado en este campo. No recuerdo cuándo fue exactamente, pero sólo hubo una ocasión, cuando se empezó a desarrollar el CD de «Monty Python's Complete Waste of Time».*

MM.: Entonces, ¿fue «MundoDisco» el primer juego para el que pusiste la voz?
E.I.: *Supongo que sí.*

MM.: ¿Te sientes identificado con el tipo de humor de las novelas y juegos de «MundoDisco»?
E.I: *No son exactamente el estilo de cosas que yo suelo escribir, pero en cierto sentido hay bastante en común con el estilo Python en gran parte del guión.*

MM.: ¿Qué te parece Rincewind, tu personaje, y qué piensas del guión? ¿Tras la segunda experiencia en un juego de «MundoDisco» te identificas de algún modo con el personaje?
E.I.: *La verdad es que no me siento en absoluto como un hechicero medieval. Cuando se actúa, aunque sólo sea poniendo la voz, siempre intentas crear una personalidad, dar un acento propio al personaje que lo haga lo más realista posible. Los productores del juego tenían bastante claro cómo debía ser Rincewind, así que me orientaron perfectamente en este sentido.*

MM.: ¿Has leído alguna de las críticas –excelentes– a tu doblaje del mago Rincewind en «MundoDisco»? ¿Qué te parecen?
E.I.: *Para ser sincero, de eso me enteré hace muy poco, cuando Angela (Sutherland) me envió unas cuantas. Las leí tras haber acabado el doblaje de «MundoDisco 2» y la verdad es que me han gustado mucho. Siempre es agradable que reconozcan tu trabajo.*

MM.: ¿Cuál ha sido la reacción de tus admiradores y tus amigos, tras trabajar en este nuevo área?
E.I.: *Muy buena, sinceramente. Y sobre todo de los chicos de los Python. Es divertido estar "dentro" de un CD-ROM, y mucho más si vendes una cantidad inmensa de copias. Es algo nuevo y excitante. Siempre me gusta buscar nuevas facetas en las que trabajar, y además no es tan pesado como ir haciendo actuaciones por ahí.*

MM.: ¿Cómo se puede preparar una actuación en la que tienes que reaccionar de distintas formas ante una misma situación? ¿Es muy complicado?
E.I.: *Es algo parecido a trabajar en la radio. Yo comencé escribiendo y actuando en radio, y es un medio tremendamente imaginativo. Sólo estas tú y el micrófono. Y eso es muy parecido a grabar tu voz para un juego en CD-ROM. El reto real es cuántas veces puedes leer la misma línea, y seguir manteniendo el interés del que lo oye.*

MM.: Sabemos que compusiste una canción para «MundoDisco 2» ¿Cuál, y por qué quisiste hacerlo?
E.I.: *Me lo pidieron, así de simple. Angela quería usar «Always Look on the Bright Side», que también es mía, pero le comenté que no había necesidad de utilizar algo tan conocido, y le propuse hacer una nueva. Me enviaron una especie de guión sobre el tema, que me atrapó inmediatamente: escribir una canción titulada «Muerte». La idea me hizo muchísima gracia, así que me puse manos a la obra y acabé la música enseguida. El problema es que luego estuve meses y meses para conseguir la letra. Le pedí a mi viejo amigo Tom Scot que la produjera, y la grabamos en directo con una banda que le dio un estilo muy parecido a esas orquestas que actúan en Las Vegas. Y el resultado me encantó. La verdad es que creo que podría triunfar en Las Vegas con algo así...*

MM.: Además de «MundoDisco», trabajaste recientemente en «Casper», una película basada en animación por ordenador. ¿Pensabas que las cosas evolucionarían hasta este nivel, cuando Terry Gilliam hacía las animaciones de las películas que producíais con los Python?
E.I.: *Bueno, recuerda que es algo distinto. En «Casper» trabajamos sin ningún tipo de referencia delante nuestro, si acaso alguna maqueta para situarnos. De hecho, ni siquiera vimos a Casper. Ese engreído jamás salía de su camerino. Si no hubiera sido por ILM jamás habríamos conseguido que trabajara en la película. De hecho, se ha negado hasta a aparecer en shows de televisión y todavía ha sido incapaz de conceder una entrevista... Por cierto, hablando de fantasmas, sigo trabajando con Terry. Él se ha encargado de algunos de los estupendos diseños del web de los Python, que yo edito personalmente.
¡Chicos, nos encontraréis en* **www.PythOnline.com**!

ingeniosas como hacer de la Muerte un ídolo de masas; algo que al final se le escapa de las manos consiguiendo que la Parca acabe convertida en cantante rock –con, por cierto, una canción de Eric Idle, que también pone la voz a la Muerte–, dejando que los que tienen que morir sigan danzando alegremente.

MÁS Y MEJOR

El fantástico guión –y disparatadamente divertido– de «MundoDisco 2. ¿Presuntamente desaparecido...?» es el soporte básico de una aventura que superará a la primera en todos los aspectos. Repitiendo, casi íntegro, el equipo responsable de «MundoDisco», más



¿Dónde hemos visto nosotros esta cara? ¿O tal vez no era él? ¿Quién sabe si de verdad no es...?

una legión de nuevos colaboradores, y dejando a Eric Idle llevar la voz cantante –nunca mejor dicho–, «MundoDisco 2» ha pasado de la consideración de aventura gráfica a la de película interactiva.
Tecnología punta, con secuencias cinemáticas desarrolladas con SoftImage sobre SG, más de cincuenta animadores profesionales trabajando a destajo, gráficos en alta resolución, efectos visuales como fundidos, zooms, panorámicas, etc., mejoras a nivel de los diálogos y en las respuestas a acciones incorrectas –pasarán a la historia respuestas como "esto no funciona", y similares–, lo que podremos encontrar en la segunda parte de «MundoDisco» es una de las mejores aventuras vistas.

No sólo por su flamante y genial guión y el desarrollo de una historia que promete diversión y adicción a raudales, sino por las mejoras también en la jugabilidad, tan o más importantes que las técnicas, con un control mucho más cómodo sobre objetos y acciones.
Parece que Perfect Entertainment ha vuelto a dar en el clavo con un juego que, probablemente, aparecerá en el mercado en Enero, aunque aún no está totalmente confirmado. Pero, aunque tuviéramos que esperar algo más, merecería, a buen seguro, la pena. Vayamos haciendo hueco en nuestros discos duros, reservando un espacio de honor a la avalancha de diversión que se nos viene encima.

D.D.F./F.D.L.



El magnífico aspecto que presentan las primeras imágenes del juego anticipan, incluso antes de su aparición, que la saga continuará, con muchas más novedades.

Hablamos con los creadores de la saga MundoDisco

Perfect Entertainment
Angela Sutherland y Greg Bartnet





Perfect Entertainment fueron conocidos como Perfect 10 y Teeny Weeny, y son el equipo de programación independiente más grande en toda Europa. Sus dos responsables, Angela Sutherland y Greg Barnet, son los cerebros de la compañía.
Ya tienen en mente una posible tercera parte de «MundoDisco». Y, además, están constantemente a la caza de nuevos talentos. Su objetivo es convertirse en una compañía independiente capaz de desarrollar un mínimo de tres títulos anuales.

ANGELA SUTHERLAND

MICROMANÍA: ¿Vuestra compañía está únicamente dirigida hacia el género de la aventura?
ANGELA SUTHERLAND: *De momento sí, pero queremos hacer otras cosas. Nosotros empezamos desarrollando juegos de consola, y nos gustaría volver a hacer algo parecido.*

MM.: ¿Cuál es vuestra relación con Psygnosis? ¿Ellos aportan las ideas o tenéis libertad para trabajar?
A.S.: *La relación es excelente, y muy estrecha, pero no nos imponen ninguna idea. Simplemente les ofrecemos un proyecto y nos contratan para llevarlo adelante. Nuestra libertad es absoluta hasta que tenemos desarrollada una versión alpha del programa.*

MM.: ¿Habéis llegado a pensar en trabajar con otros novelistas, en posibles futuros proyectos?
A.S.: *Bueno, con Terry tenemos una relación muy especial, y nos gustaría seguir trabajando con él, pero tenemos muy claro que no podemos crecer a expensas de una única licencia. Me encantaría trabajar con Grant Naylor, el guionista de «Enano Rojo», y con Chris Carter, el creador de «Expediente X», aunque ninguno de ellos es realmente un novelista.*

MM.: ¿Pensáis que el sector de las consolas tiene una mejor posición en el mercado que el PC?
A.S.: *Sólo si lo miras desde el punto de vista del precio que tiene un PC. Creo que si se pudiera comprar un buen Pentium, con CD, tarjeta de sonido, monitor, etc., por lo que vale una PlayStation, la gente no lo dudaría ni un instante.*
El PC ofrece mucha más libertad y variedad, pero las consolas son más baratas y fáciles de usar.

MM.: ¿Cuáles son vuestros planes para el 97?
A.S.: *Bueno, seguimos contratando nuevos talentos, y tenemos muy avanzado un juego ambientado en el salvaje oeste, que será una gran producción para juego en red.*
Todos los gráficos han sido realizados en estaciones SG.

GREG BARNET

MICROMANÍA: ¿Crees que la segunda parte de «MundoDisco» ofrece mejoras reales sobre el primer juego, o sólo se trata de otra buena historia?
GREG BARNET: *Una buena historia siempre es la base del trabajo, algo sobre lo que construir el juego. Pero en el apartado técnico «MundoDisco 2» sí ofrece numerosas mejoras: gráficos en alta resolución, FMV, más de doce horas de sonido comprimido...*

MM.: Parece que Terry Pratchett ha estado menos involucrado en este segundo juego que en «MundoDisco»...
G.B.: *NO. Eso no es cierto, Ha estado tan, o más involucrado que con el primer juego, lo que ocurre es que esta vez había cogido más confianza con nosotros y no precisábamos de su aprobación constante a cada paso. Pero todo lo concerniente a la historia, los diálogos, etc., ha sido obra suya.*

MM.: ¿Crees que «MundoDisco» llegará a algo parecido a las series Sierra?
G.B.: *Bueno, es probable que hagamos la tercera parte, pero después no tengo ni idea de nuestros nuevos proyectos. Si esta tercera entrega llega a realizarse, tendrá innovaciones en la historia y en el apartado técnico. Muy posiblemente nos plantearíamos una aventura en 3D.*

...y el primer CD-ROM con 250 años de antigüedad.





Goya y su época, técnica y estilo, índice temático, búsquedas interactivas... una obra cuidada hasta el mínimo detalle.



El Museo Virtual, en la nueva pantalla de gran tamaño, permite contemplar las obras de Goya gracias a su intuitivo navegador.



Información exhaustiva de la más completa selección de la obra del artista: Contexto histórico, líneas de composición, detalles...

Porque 250 son los años que han pasado desde el nacimiento de Goya. Y a este genial pintor dedicamos el segundo volumen de la serie "El Museo Virtual".

En Dinamic Multimedia hemos querido ofrecer una obra que satisfaga a todos los usuarios, desde los más jóvenes que encontrarán en las fichas de estudio un sistema de aprendizaje inmejorable, hasta los expertos que buscan el detalle escondido entre las mejores obras de nuestro irrepetible artista.

Goya y su genio a nuestro alcance en el 250 aniversario de su nacimiento.



Descubre la vida, la época y la obra de nuestro pintor más sorprendente y original.





"La Obra de Goya" es un doble CD-ROM en el que podremos encontrar además los 270 grabados de la colección Goya de la Biblioteca Nacional.



Más de 5 Megas de texto (equivalente a un libro de 500 páginas), 1500 conexiones de hipertexto, 630 fotografías a pantalla completa, más de 1 hora de locución, 50 minutos de música de la época y la mejor recreación virtual realizada en una obra multimedia interactiva.



Doble CD-ROM Multimedia Interactivo
PC/Windows 3.1 con 4MB
PC/Windows'95 con 8MB



Por sólo: 4.950 Ptas.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

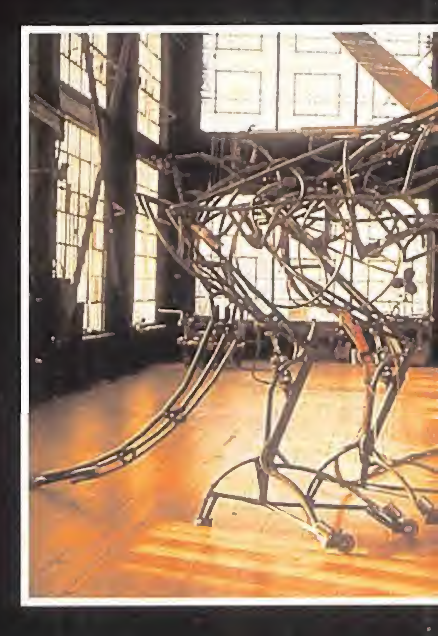


tel 91 658 60 08 fax 91 653 20 15 www.canaldinamic.es/dinamic

Art Futura 96

La invasión de los robots y los knowbots

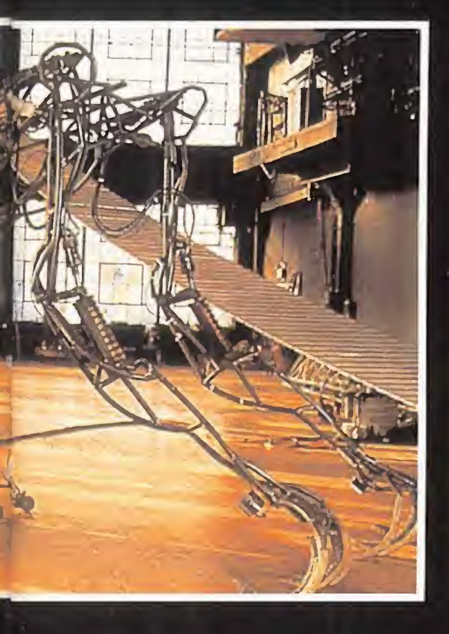
Del 22 al 27 de Octubre de 1.996, robots, knowbots e imágenes virtuales tomaron al asalto el Círculo de Bellas Artes de Madrid. La séptima edición de Art Futura los había convocado: El Círculo, un edificio de corte neobarroco de cinco plantas de altura, cúpulas, mármoles, grandes escaleras, acogió a todo tipo de artistas, ejecutivos de empresas informáticas, estudiantes, cibernautas, tribus tecno y todo tipo de interesados en las nuevas tecnologías y en su aplicación al arte. El mundo del átomo se encontraba con el mundo digital. Los bits lo invadían todo, la actividad era frenética, los corresponsales de Micromanía, como todos, subíamos de planta en planta, de robot en robot, de instalación en instalación, de ordenador en ordenador, de proyección en proyección... No había que perderse nada porque todo el programa merecía la pena.

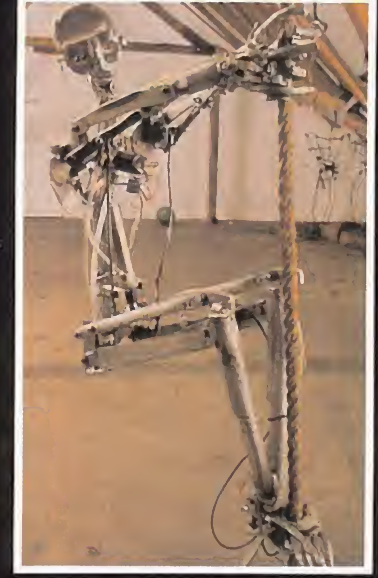


Pronto se comprobó que las verdaderas estrellas de la muestra eran los más de sesenta robots pneumáticos de Chico Mac Murtrie; veinte mil personas tuvieron la oportunidad de verlos en acción en la segunda planta del edificio o en la ciberfiesta Estación Futura. Más que un conjunto de mecanismos autómatas son una verdadera tribu; cuando se juntan realizan una celebración tribal en la que los espectadores se ven inmersos.

UN FUTURO ARMONIOSO

Desde su ordenador portátil, Chico Mac Murtrie, dirige la "performance" e insufla vida a sus creaciones. Los robots miden desde ochenta centímetros hasta diez metros de longitud y ejecutan las más diferentes actividades. Una buena parte de ellos se empeña en tocar manualmente viejos instrumentos de percusión o cuerda, dando lugar a una verdadera actuación en vivo: un robot punki acaparaba aplausos con sus solos y redobles a lo Keith Moon. Los hierros, válvulas hidráulicas, materiales de desecho y procesadores que componen cada robot, se





transforman, de la mano del artista, en esculturas casi humanas. Cuando se reúnen, realmente son tan divertidos y simpáticos, que no cuesta mucho imaginar un futuro armonioso de robots y humanos.
Según dice Chico, "lo importante es trabajar con las sensaciones. La gente que viene expresa sentimientos hacia las máquinas: se ríe, tiene miedo, se sorprende. Yo trato de conectar esas emociones". Los robots más avanzados de Chico son el Trepador de cuerdas, de forma humanoide, con un ordenador a bordo que le permite subir y bajar por una cuerda, y SPM, un robot de disposición casi atlética que se movía por el escenario buscando a otros robots y a la gente del público.

UN DURO COMPETIDOR

Pero a los robots, ya les ha salido un competidor a la hora de ganarse los favores y la amistad de los humanos: el knowbot. Al knowbot se le conoce también por "el robot de la red", o con la denominación más académica de agente inteligente. De acuerdo con el experto Juan Julián Merelo, de la Universidad de Granada, "los knowbots son programas escritos en diferentes lenguajes, generalmente basados en reglas, que habitan en mundos virtuales, particularmente en Internet". Un knowbot puede ser un robot de búsqueda en el Web como Yahoo!, un bot de un MUD –juego de rol en línea para múltiples usuarios– o un agente filtro de correo electrónico que selecciona y ordena el buzón electrónico de su amo.
A estos knowbots se les piensa asociar, en algunos casos, representaciones gráficas que faciliten la relación con sus dueños humanos, sobre todo al interior de los mundos virtuales de Internet. De hecho, no sólo a nivel de rasgos físicos sino también de comportamiento, las investigaciones producirán en breve knowbots muy humanos. Patty Maes del Media Lab del M.I.T., quizá la mayor especialista mundial, piensa que un knowbot "debería ser un programa autónomo, adaptativo, capaz de aprender de las experiencias y de adaptarse a las nuevas situaciones y tendrían que ser parte del interfaz de los ►

Las verdaderas estrellas de la muestra fueron los más de 60 robots pneumáticos de McMurtrie





CREACIÓN VIRTUAL EN ESPAÑA

Art Futura 96 dio cabida a algunos de los artistas españoles más significados en creación virtual. El colectivo "Libres para siempre", casi un clásico en estos certámenes, invitaba a interactuar con «No hay nadie», una instalación mixta, en la que el usuario resbalaba sobre una superficie deslizante rodeado por imágenes virtuales, en el interior de una especie de cubo gigante. El grupo "...dijo el monje" montó una sala de cine en tres dimensiones, uno de los lugares más visitados de Art Futura 96, en el que se proyectaba su creación multimedia «Primario»: un viaje imaginario, casi psicodélico, inspirado en la vida prenatal, o como ellos mismos dicen, "una visión de tecnochamanismo". Los canarios Virtual Graphics nos trasladaron a la mente de Leonardo con su obra «El Sueño de Leonardo da Vinci», animación digital de altísima calidad, que recrea un ambiente mental, onírico, por el que sobrevuelan las máquinas del genial artista renacentista. Juan Antonio Lleó mostró «Midiverso», una instalación musical multiusuario en la que el público podía componer música al interactuar con una hemiesfera de metacrilato con estrellas. Jesús Alido experimentó con la fusión de Ciencia y Arte. Su proyecto: una instalación de Navegación virtual mediante Ondas Cerebrales.

electrodomésticos". En 1.997 se comenzarán a conectar a Internet en los Estados Unidos algunos electrodomésticos. En un futuro muy breve, nuestro frigorífico casero podría estar conectado, y un knowbot desde su interior se encargaría de la telecompra más habitual de la semana.

Opiniones como éstas se comentaban en los pasillos y mesas redondas de Art Futura 96. En una de ellas, Antonio Morales, de la empresa Real Time Team, presentó el primer knowbot español, "Phileas Fog", que es un agente voyeur que se dedica a visitar webcams, cámaras conectadas a Internet que "emiten" en tiempo real lo que sucede a su alrededor. Phileas recorre el ciberespacio durante veinticuatro horas capturando imágenes de estas cámaras para la obra «La Vuelta al Mundo en 80 Segundos». J.J. Merelo suscitó la controversia entre los asistentes al asegurar que los knowbots eliminarán puestos de trabajo y dejó en el aire una inquietante pregunta: "¿necesitamos otro programa que acumule demasiada información sobre nosotros?". El grupo Knowbotic Research apostaba por un knowbot que actuase como un órgano sensible para sus usuarios en la red, que ayudase a integrar la oposición entre el hombre y la máquina.

ROBOTS AUTÓNOMOS

A las puertas de la Sala de Columnas, donde se produjeron estos debates, podíamos encontrar a los robots autónomos KEDRA. Los robots autónomos se diferencian de los robots tradicionales en que desarrollan sus actividades en entornos cambiantes o sobre los que no tenemos una información completa de antemano, como los que prepara la NASA para la exploración de la superficie de Marte.

El comportamiento global de un robot autónomo es el resultado de la aplicación de un conjunto de comportamientos simples en función de las condiciones del medio. De tal modo que el robot "decide", en cada momento, cuál es el siguiente comportamiento simple a aplicar. Los KEDRA que se presentaron son el anticipo de un "juguete" robot que saldrá a la venta próximamente. Los usarios dispondrán de un kit con el que podrán diseñar, construir y programar su propio robot autónomo. El kit lleva un juego de sensores táctiles, fotosensibles, infrarrojos y sonar, incorporables al robot. Un programador aprovechará mejor el entorno que se le facilita con el kit para sacar el máximo partido a su robot. Los investigadores Julio Fernández, de la Universidad del

TELESPAC!O VIRTUAL

Telefónica presentó en ART FUTURA el primer espacio virtual sobre Infovía/Internet orientado a la telecompra. «TeleSpac!o Virtual» es la réplica digital de «TeleSpac!o», la tienda interactiva de Telefónica, y ha sido desarrollado por Realidad Virtual Asociados y Simon Birrell. Se trata de un nuevo modo de vivir la relación cliente-proveedor, que se produce gracias al uso combinado de las tecnologías más poderosas de la informática y las comunicaciones actuales: Internet, multimedia y realidad virtual. El usuario de la red puede elegir su propia forma de comunicación adquiriendo vía pedido electrónico un servicio o producto de Telefónica, dentro de una reproducción virtual.

La realidad virtual aporta la ilusión de recorrer intuitivamente, una verdadera tienda, en toda su dimensión espacio-temporal. Virtualmente, es posible desplazarse por la tienda desde perspectivas improbables: a ras del suelo, girando o volando.

La aplicación utiliza Infovía/Internet para conseguir que «TeleSpac!o Virtual» sea una tienda viva y actualizable minuto a minuto. Gracias a la red se establece un canal de comunicación directa entre Telefónica y cada uno de los clientes virtuales. Al cliente se le pueden comunicar nuevas ofertas al momento, enviar episodios de la serie de dibujos animados interactivos «EnREDados» y hacerle partícipe de un ciberconcurso.

La forma en que está concebido TeleSpac!o Virtual señala el nuevo tipo de software que se va a imponer en la red. Hay que dejar de pensar en términos como versión 1, versión 2.0, 2.1, etc.; el software del futuro se va a actualizar a sí mismo cada minuto. Cada programa es un canal de comunicación desde el servidor hasta el usuario. La telecarga "invisible", se activa en cuanto el usuario ejecuta la aplicación. Introducir personajes virtuales en los espacios 3D es un elemento esencial para la red Internet del futuro. En «TeleSpac!o Virtual» el personaje Admira ayuda a explicar los contenidos de la tienda y actúa en la serie. Próximamente, a estos personajes se les asociarán programas de vida artificial, y observaremos en ellos un comportamiento autónomo. Pronto, Admira improvisará una conversación muy parecida a la que podría darse en una tienda real, entre un dependiente humano y un cliente.

País Vasco, y Federico Morán, de la Complutense de Madrid, organizaban las competiciones de robots KEDRA en un circuito con obstáculos.

En el piso inferior, los estilizados robots de Bill Vorn y Louis-Philippe Demers, formaban un ambiente robótico inmersivo en el que se adentraban los espectadores. Estos artistas canadienses persiguen crear un ambiente robótico, artificial, en el que la música juega un papel importante. Cada instalación robótica es un hábitat, al que se invita a entrar. En «Espacio Vectorial», la obra que se presentaba en Art Futura 96, los robots, dispuestos de modo asimétrico, tienen forma de tubo de más de un metro de longitud, con posibilidad de rotar sobre sí mismos, son relucientes, pero lo que llama la atención es el conjunto: los robots se mueven acompasados por una música que cambia en función del desplazamiento de los espectadores alrededor de la instalación robótica. En un espacio totalmente oscuro y brumoso entramos en la intimidad de un hábitat poblado de organismos-robots, una experiencia hipnótica y relajante.

NUEVAS TECNOLOGÍAS VIRTUALES

Menos relajante y más calurosa resultó ser la zona de exposición de nuevas tecnologías virtuales en España. Firmas pioneras en España como Realidad Virtual Asociados o REM Infográfica, y multinacionales como Silicon Graphics o Telefónica, exhibian sus equipos, software y animaciones. En el stand de Realidad Virtual Asociados los visitantes podian elegir entre sumergirse en un barco hundido para eliminar peligrosos bidones radioactivos, virtuales, claro, o hacer un poco de deporte blanco, utilizando un simulador profesional ►















Firmas pioneras en España exhibieron sus potentes equipos, software y animaciones en Art Futura 96



CONDUCIR COCHES QUE NO EXISTEN

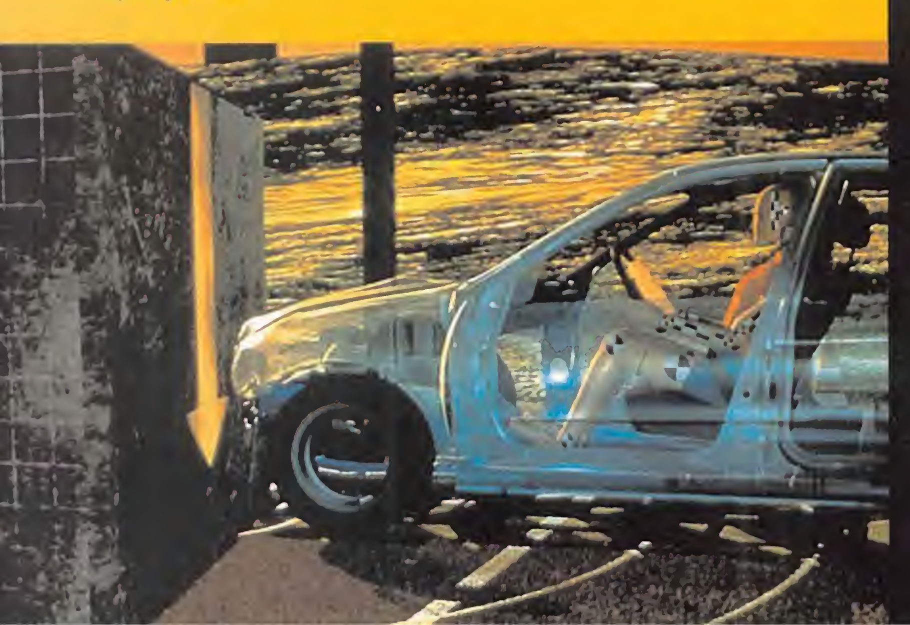
Los programadores del departamento de diseño de Renault tienen que conseguir que los directivos de la compañía puedan "conducir" los modelos Renault del mañana, han de probar coches que todavía no existen. Deben simular lo más exactamente posible el movimiento y diseño de cada modelo en un entorno urbano real. Bruno Simon, manager de ordenadores de la firma automovilística, explicó en Art Futura cómo hacen visible lo invisible.



Simon abordó algunos de los éxitos más recientes en imagen sintética, todos ellos premiados en las sucesivas ediciones del Festival Imagina de Montecarlo. En 1.993, antes que «Parque Jurásico», Renault introdujo un vehículo sintético, el Racoon, en un escenario real. Los ingenieros lograron unir perfectamente los dos mundos: el real y el virtual. El automóvil realmente parecía que estuviese circulando, girando, obtuvieron una secuencia perfectamente realista, que permite ver un vehículo que no existe moviéndose por un decorado real.

En 1.995, en la animación «Los Citadines», Renault incorporó hasta 40 prototipos diferentes de coches virtuales que circulaban al unísono por diferentes calles reales retocadas. También se podía observar a personas reales –actores– al volante, dentro de los automóviles. Las técnicas que se emplearon son muy similares a las utilizadas en efectos especiales para conseguir que Stallone pilote la aeromoto de «Juez Dredd», o Arnold se cuelgue de un caza de combate.

Con "Transparence", pruebas de choque virtual, Renault consiguió convertir la imagen de síntesis en un valioso campo de experimentación del comportamiento físico de los materiales en sus vehículos. En estas simulaciones, los ordenadores calculan las deformaciones producidas en los diferentes materiales de un coche, metal, cerámicas o plásticos, mediante la aplicación de rigurosas leyes físicas.



de esquí de fondo por una pista que ofrecía una serie de dianas para que el ciberjugador probara su puntería.

REM mostraba sus últimos trabajos infográficos como las cortinillas de La 2, o los spots de Páginas Amarillas, todos ellos realizados sobre plataforma PC. REM, expertos en la creación de personajes virtuales en tres dimensiones, han vendido más de dos mil licencias de su software Metarreyes a las más importantes empresas de efectos especiales que existen actualmente en el mundo.

Silicon Graphics hizo demostraciones de sus sistemas de gama media Indigo2 IMPACT y de los softwares Softimage, Alias y Jaleo. Asimismo, se recomendaban cursos sobre sus plataformas en el Centro de Estudios del Video –el CEV–. Los visitantes, asimismo, pudieron comprobar en Brainstorm la potencia del superordenador gráfico ONYX. Eran introducidos en un plató virtual, donde podían convertirse en "el hombre del tiempo" por un día y un rato. Captados por la cámara sobre un cromakey azul, los visitantes que acudían eran reposicionados en un plató virtual en tiempo real.

El Art Futura Show es algo que nunca defrauda, y este año se mostraron trabajos realmente apasionantes

Microsoft y la Ciberteca ofrecían conexión gratuita a Internet e Infovia, las colas para poder navegar con el nuevo Internet Explorer 3.0 eran casi tan largas como las que se formaban para poder probar los deportes virtuales.

Telefónica también invitaba a los visitantes a TeleSpac!o Virtual, su tienda digital, donde se pueden elegir todos los servicios y productos de comunicación a través de un mundo virtual en la Red.

ART FUTURA SHOW

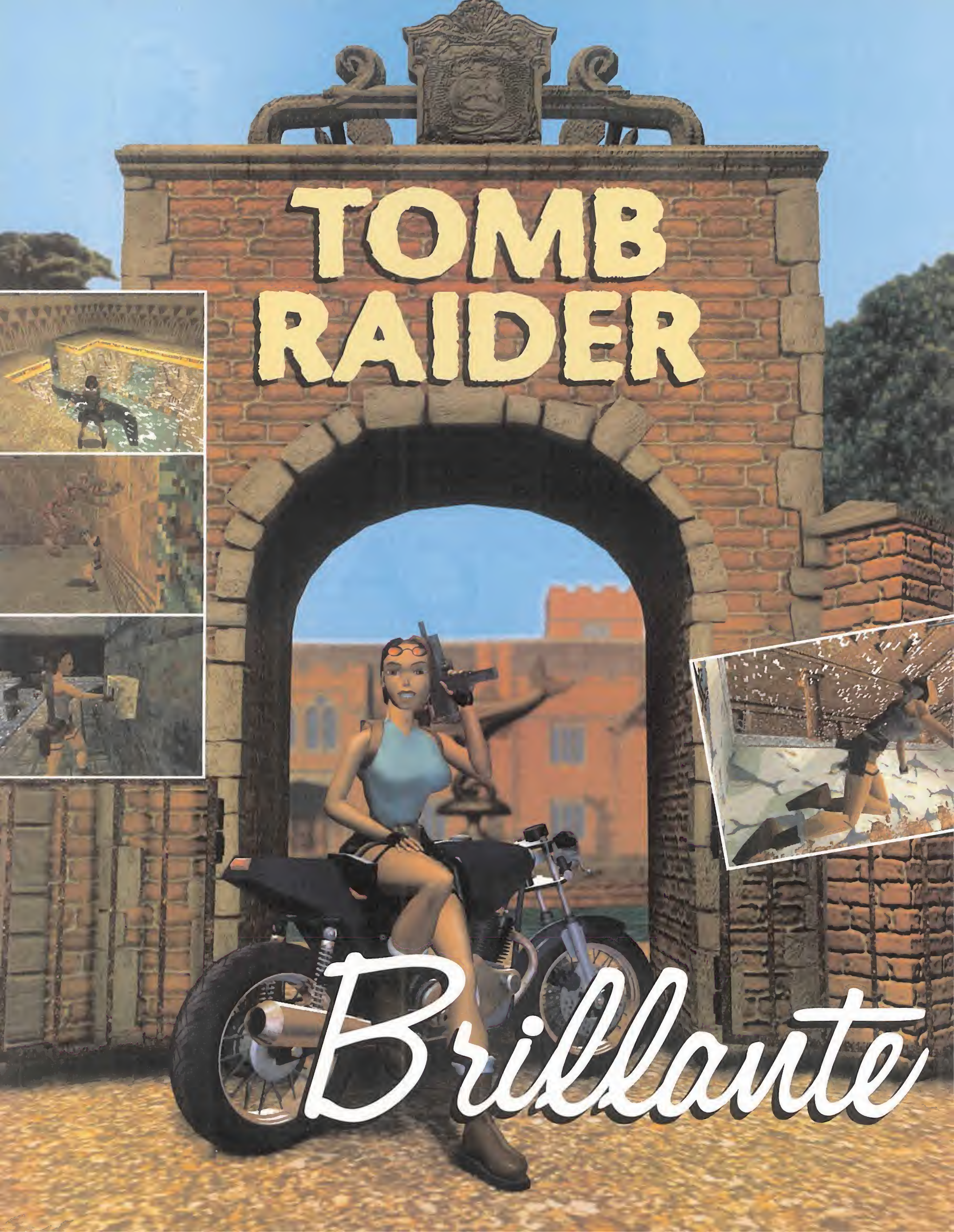
Por último, Art Futura Show. Se trata de la proyección, en pantalla gigante, de los mejores trabajos de imágenes sintéticas realizados a lo largo del último año. Entre los mejor acogidos, hay que destacar «Joe's Apartment», de Blue Sky Productions, una historia de cucarachas que protagonizan un número musical dentro de un cuarto de baño algo sucio y descuidado. Las coreografías se inspiran en los tópicos de los números musicales acuáticos de Esther Willians. «Walking Around», de César Cabañas, fue elogiado por su guión y concepto tanto como por su aspecto visual. Son las peripecias y obstáculos que un hombre, hecho a todo, encuentra en el camino a su casa, de vuelta del trabajo. Irónico y sugerente, el golpe de gracia le espera al final del periplo, en su propia habitación. La estética manga de Katsuhiro Otomo –creador de «Akira»– y la música techno del japonés Ken Ishii se funden para obtener «Extra»: un clip maravilloso de animación ultraviolenta. «Kraken», de Exmachina, nos sumerge en un mar prejurásico poblado de extraordinarios cetáceos y dinosaurios marinos. «The Arrival» anticipa el cine de extraterrestres que nos invade; los alienígenas se camuflan bajo la apariencia de seres humanos gracias al morphing.

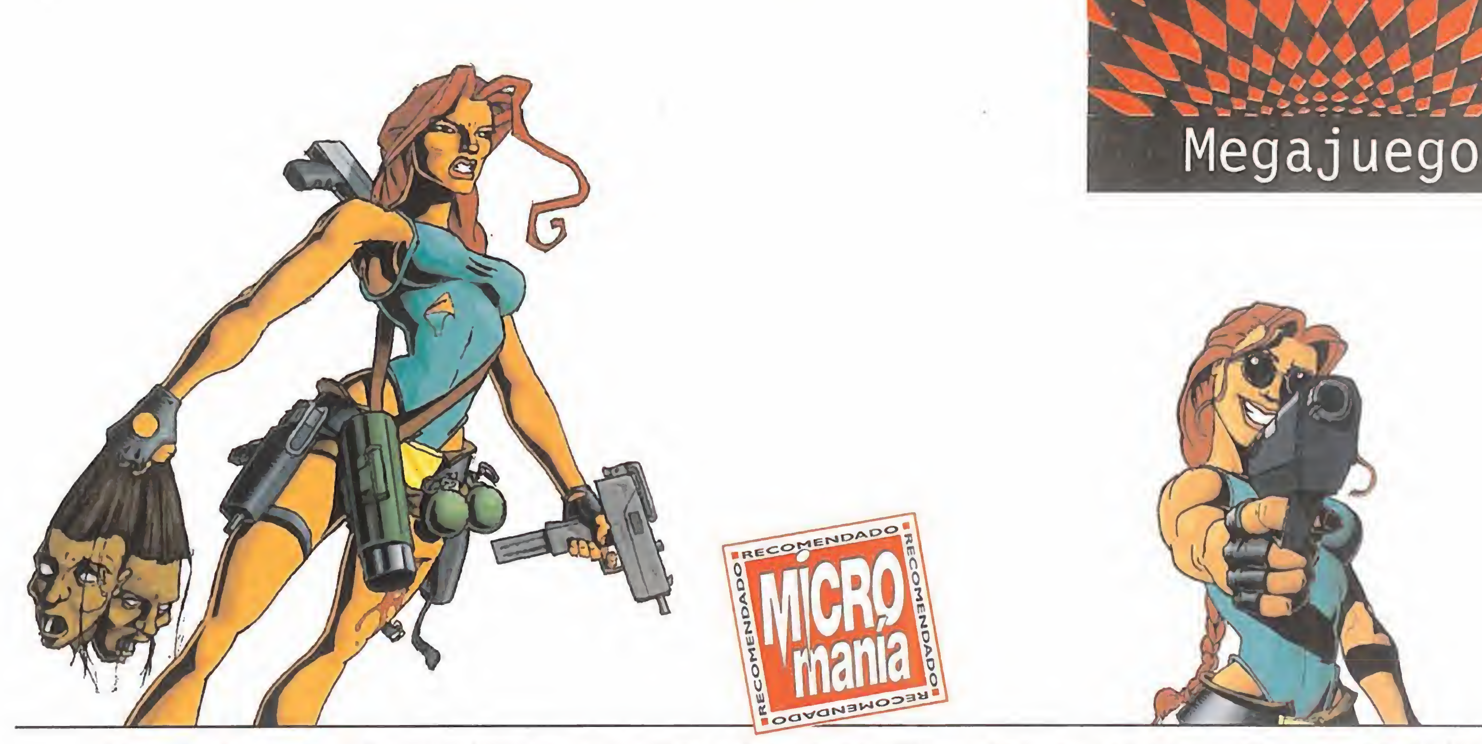
La edición del 96 de Art Futura terminó casi sin darnos cuenta, por la oferta de obras y actividades. Sólo nos queda esperar las sorpresas que traerá la próxima edición de la muestra de Arte electrónico y nuevas tecnologías más importante de España.

Alejandro Sacristán



INTERACTIVE STUDIOS LIMITED
ISL
FIRO & KLAWD
TU QUE MIRAS CARAPICO
• Un reparto de más de 30 caracteres, completamente creados en 3D, todos con diferente personalidad y actitud que les da un estilo de ataque diferente (tanto físico como verbal)
• Ocho mundos isométricos y virtuales generados en 3D
• Uno o dos jugadores, en acción simultánea. Puedes competir o colaborar con un amigo.
• Juego no lineal. Durante el juego las decisiones que vas tomando, hace que la historia tenga diferentes finales.
• Aproximadamente 16 diferentes localizaciones de 8 mundos virtuales, cada uno con seis personajes para quitar de en medio.
PlayStation
PC CD-ROM
ERBE
BMG INTERACTIVE


TOMB
RAIDER
Brillante



Core hace realidad todas las teorías sobre los entornos 3D reales, con el desarrollo de uno de los juegos más logrados en cuanto a animaciones y realismo, consiguiendo una aventura plena de acción y uno de los programas más sobresalientes de la temporada. Si alguien echaba de menos una buena aventura, un buen juego de plataformas, un programa en tres dimensiones, y un arcade de primera, aquí lo tiene todo, en un excepcional conjunto.

CORE/EIDOS
Disponible: **PC CD (DOS Y WIN 95), PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD**
AVENTURA

Tras casi dos años en desarrollo, «Tomb Raider» es la promesa cumplida por Core de ofrecer al usuario un juego distinto a todo lo que hasta ahora se había visto sobre un PC. Tomando lo mejor de ciertas aventuras 3D –como «Fade to Black»– la jugabilidad de ciertos clásicos de las plataformas – «Prince of Persia»– y todo lo que de espectacular tienen las nuevas tecnologías relacionadas con los entornos poligonales, «Tomb Raider» es el conjunto ideal para pasar horas y horas delante del ordenador disfrutando de una acción insuperable, un desafío a la lógica, y un reto a nuestra habilidad.

EL REALISMO A EXAMEN

Si por algo llama la atención, en los primeros minutos, el último juego de Core, es por la exagerada y detallada gama de animaciones del personaje protagonista. Algo que sólo representa la punta del iceberg del realismo que destila el programa en casi todos sus aspectos. El cuidado puesto en el diseño así lo atestigua. Uno de los puntos relacionados con este tema, que más tiempo ocupó al equipo de programación fue, precisamente, el diseño y recopilación de las diferentes texturas que debían ambientar a la perfección todas y cada una de las distintas fases del juego, teniendo además en cuenta la complicación añadida de hacer creíbles unas atmósferas irreales, basadas en mitos y leyendas de la Arqueología.

Si bien el resultado obtenido en este aspecto ha de considerarse muy notable, hay que hacer notar, pese a todo, que en ciertos momentos se puede llegar a considerar como algo forzado en determinados niveles, más si se tiene en cuenta, por el propio desarrollo de la acción, el refresco que se produce en los gráficos, cuando la cámara está en movimiento, que provoca que el mapeado de texturas se actualice con excesiva brusquedad.

Mucho más interesante –con todo– que este punto, resulta la exagerada calidad conseguida en los sombreados y efectos de luz, en todo momento, haciéndose excepcionalmente brillantes en las secuencias de buceo. La increíble luminosidad que el equipo de diseño ha sido capaz de implementar en ciertos escenarios –geniales, de por sí en su construcción– y que afecta tanto al entorno como a todos los personajes –protagonista, enemigos, animales...– que por él se mueven, resulta sorprendente.

Bien es verdad que, para disfrutar plenamente de todo esto, se impone el uso de resolución SVGA –fantástico detalle gráfico–. «Tomb Raider» ofrece, a este nivel, las opciones suficientes como para resultar asequible a casi cualquier equipo –pero, no nos engañemos, el Pentium se ha de considerar como equipo necesario, se mire como se mire, en cualquier ►

resolución– y, pese a la pérdida de detalle que resulta del uso de gráficos en VGA, la calidad es todavía más que notable. Una opción realmente interesante –para aquellos que dispongan del hard necesario– es la que permite colocar «Tomb Raider» en 640x480, con paleta de 24 bits –algo digno de verse– si se dispone de una tarjeta aceleradora.

UN CONJUNTO EXCEPCIONAL

Pero bien es sabido que la calidad gráfica no hace que un juego sea bueno. Lo que convierte a «Tomb Raider» en un programa excepcional es que todos sus aspectos han sido cuidados con mimo.

El diseño 3D de que ha sido objeto el juego ha sido complementado con el magnífico uso de una cámara dinámica que sigue, en todo momento, a la protagonista desde una perspectiva externa, en tercera persona, y que no sólo no hace perder en ningún instante la perfecta visión del entorno, sino que ayuda enormemente a la jugabilidad al proporcionar un ángulo ideal para desarrollar la acción y guiar al personaje por cualquier zona. La libertad de movimientos que permite el engine es, asimismo, digna de toda alabanza. Cualquier zona a la que se nos antoje ir –si es que somos lo bastante hábiles–, está a nuestro alcance. En cierto sentido, y tanto por este dato como por el de las cámaras –incluyendo la "cámara libre"–, «Tomb Raider» ha sido comparado, en muchas ocasiones, con la obra maestra de Nintendo, «Super Mario 64» –aquellos que lo conozcan sabrán de que estamos hablando–.

El único pero que se podría poner, en el apartado del diseño, está en el uso de ciertos sprites-texturas 2D, manejados como objetos pseudo tridimensionales, usados en algunos puntos, que se contraponen en su aspecto, claramente, al del resto del conjunto, totalmente poligonal. Pero eso, sinceramente, es algo muy secundario, que no influye para nada en el juego en sí.

«Tomb Raider» resulta magnífico en jugabilidad, adicción, realismo, gráficos, sonido... Apenas se puede encontrar nada negativo en el conjunto, si acaso, el precisar de un ordenador potente –Pentium 166, y 16 MB de RAM como término medio– para disfrutar de todo el detalle de la resolución SVGA, sin movimientos bruscos. Por lo demás, sólo podemos quitarnos el sombrero ante un programa magnífico, que nos hará disfrutar intensamente de toda la emoción de una buena aventura.

F.D.L.



Línea directa CON EL EQUIPO DE DESARROLLO DE TOMB RAIDER

Recordad sus nombres porque se van a convertir –lo son ya, de hecho– en el centro de atención del mundo del videojuego. Su peculiar visión de la programación, el diseño, y el talento que atesoran les van a hacer conocidos, desde hoy, al gran público. Cuando su brillante proyecto, como quien dice, aún no ha pisado la calle, ya ardemos en deseos de conocer sus nuevos planes de futuro. Pero, eso sí, tras habernos enterado a conciencia de todo lo referente al desarrollo de esta pequeña maravilla llamada «Tomb Raider».

MICROMANÍA: ¿Cuál fue vuestro principal objetivo durante el desarrollo del juego?

TOBY GARD: *Queríamos conseguir algo que fuese más allá de un simple clónico de «Doom». Idee «Tomb Raider» como un juego de acción, pero introduciendo la perspectiva en tercera persona, alejándonos de la tópica perspectiva subjetiva. La idea básica era crear un juego que resultara tan emocionante como una película, pero siguiendo una línea, en cuanto a libertad de movimientos y demás, parecida a la de «Ultima Underworld».*

MM.: ¿El estilo Indiana Jones que tiene «Tomb Raider» fue algo premeditado, o toda esa parafernalia inca, etc., fue algo que surgió a medida que el desarrollo avanzaba?

HEATHER GIBSON: *No, todo lo relacionado con la ambientación, en los diferentes escenarios en que se desarrolla la acción –inca, romano, griego, egipcio...– proviene directamente del guión. Si la protagonista es una aventurera, es de suponer que el público esperaría ver algo así; cosas relacionadas con viejas civilizaciones, antiguas arquitecturas, arqueología, etc.*

MM.: ¿Qué tipo de técnicas gráficas básicas se han usado?

NEIL BOYD: *Todos los escenarios están diseñados con mapeado de texturas. Una vez que se había decidido cómo sería el diseño base de cada nivel, nuestros artistas escogían las diferentes texturas y detalles, y las aplicaban sobre las mallas. Lo peor fue, precisamente, juntar todos los diseños de las diferentes texturas en todo el juego. Nos llevó meses de trabajo, porque queríamos obtener un resultado lo más realista e interesante posible.*

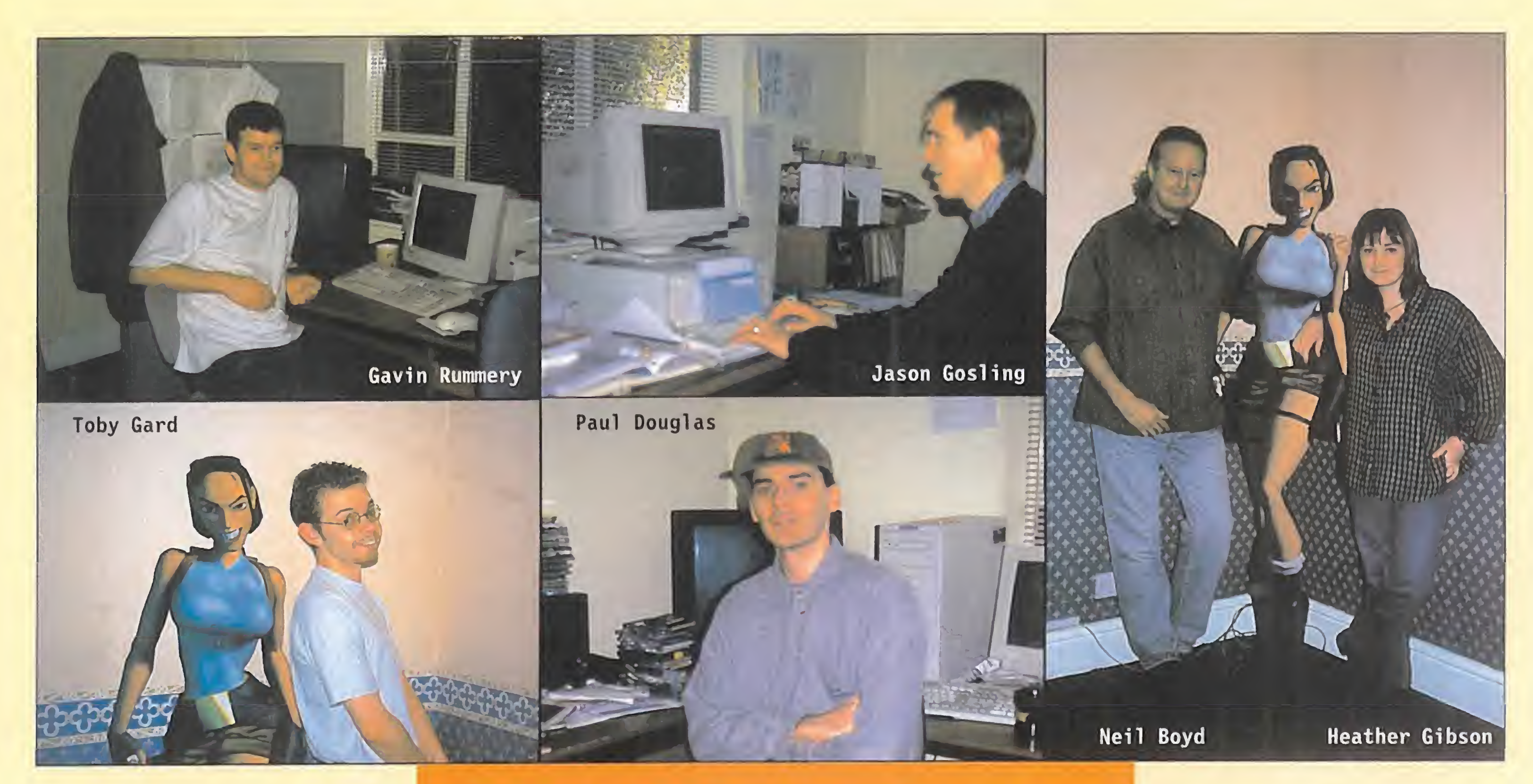
MM.: ¿Habéis utilizado algún tipo de sistema de motion capture para conseguir unas animaciones tan logradas y realistas en el personaje protagonista?

TOBY GARD: *No. La razón es que si hubiéramos hecho esto, habríamos tenido que limitar el número de distintas acciones que Lara puede llevar a cabo, y muchas de sus animaciones habrían resultado bruscas y poco naturales. Al animar a Lara frame a frame, hemos logrado una fluidez y velocidad bastante más eficientes que las que se podrían conseguir con el motion capture. Y, además, hacerlo así es bastante más barato.*

MM.: ¿Cuántos frames han sido necesarios, entonces, para conseguir ese nivel de realismo?

T.G.: *En total, sólo Lara tiene más de 4.000 frames en sus animaciones, mientras que el resto de los personajes se reparten una cantidad similar entre ellos.*

MM.: A la vista de los resultados, y de cómo la acción se desarrolla



en el juego, ¿vuestra intención fue la de seguir un estilo parecido al de «Super Mario 64»?

GAVIN RUMMERY: *La verdad es que no, aunque un montón de gente nos ha hecho una observación similar en cuanto al parecido con la obra maestra de Nintendo, en ciertos detalles. Y la verdad es que es algo por lo que nos sentimos muy halagados.*
Creo que la razón de esta comparación está, sobre todo, en el sistema dinámico de cámaras que hemos utilizado, en particular en las secciones que se desarrollan bajo el agua.

MM.: ¿De qué versión, de todas las existentes –PlayStation, Saturn, PC– os sentís más orgullosos? ¿Cuál creéis que es la mejor, en definitiva?

JASON GOSLING: *La verdad es que todas son igual de buenas. La única variación o limitación posible ha venido impuesta por el hardware, pero en lo demás son idénticas.*

MM.: ¿Podríais comentar, brevemente, cómo funciona el nuevo engine que habéis diseñado para «Tomb Raider»?

PAUL DOUGLAS: *La base está en la libertad de movimientos del jugador –seis grados de libertad– y las cámaras dinámicas. El resto de las posibilidades que ofrece son más conocidas y están encaminadas a conseguir un realismo visual elevado: objetos y personajes poligonales, fuentes de luz dinámicas, mapeado de texturas y docenas de efectos visuales como neblinas y transparencias.*

EL EQUIPO DE TOMB RAIDER:

- **Programador principal: Gavin Rummery**
- **Programadores: Jason Gosling, Paul Douglas**
- **Idea original y Diseño Principal: Toby Gard**
- **Gráficos: Heather Gibson, Neil Boyd**
- **Música: Nathan McCree**
- **Producción Ejecutiva: Jeremy H. Smith**

MM.: ¿Creéis, entonces, que «Tomb Raider» es completamente distinto de cualquier otro juego de acción 3D, de los que existen en el mercado?

TOBY GARD: *Sí, totalmente distinto. En primer lugar, el utilizar un personaje femenino ya lo distancia de otros productos pero, además, si miramos toda la jugabilidad que permite el entorno, los niveles en 3D, el número de frames usado en las animaciones, el comportamiento de los enemigos, los sistemas de combate, los puzzles... todo lo hace distinto a cualquier otro juego.*

MM.: ¿Por qué, ya que lo mencionáis, habéis escogido una chica para el papel protagonista?

T.G.: *Porque estábamos aburridos de contemplar siempre el mismo estereotipo de héroe. El típico macho que puede hacer de todo y con más fuerza que cabeza. Y, por otro lado, los estereotipos femeninos vistos hasta el momento tampoco eran una maravilla: la típica damisela indefensa medio desnuda a la que el héroe de turno debía rescatar. Si tienes que estar durante todo un juego contemplando un personaje poligonal generado por ordenador, creemos que es mejor que sea atractivo –espero que nadie se moleste por este comentario–.*

MM.: Y, ¿de dónde surgió la inspiración para el diseño de Lara, la protagonista? ¿Tal vez de algún personaje de cómic, como Aeon Flux o Tank Girl?

T.G: *No, nada de eso. Todo lo referente a Lara es producto de nuestra imaginación y fantasía. Nada proviene de otros personajes.*

MM.: ¿Qué resoluciones soportará la versión final del juego?

GAVIN RUMMERY: *Aparte de VGA (320x200) en 256 colores, también habrá una opción de SVGA (640x480) en paleta de 8 y 24 bits. Esta última estará disponible para aquellos equipos que incorporen el acelerador 3DFX –actualmente disponible en modelos de Orchid y Diamond–. Aunque también estamos trabajando en la versión Rendition de Creative Labs, Intergraph y, posiblemente, alguna más.*

MM.: ¿Después de «Tomb Raider», qué otros proyectos tenéis en mente?

TOBY GARD: *Acabar las distintas versiones de «Swagman», «Ninja» –un gran juego de lucha– y un proyecto ultra secreto, protagonizado por cierta aventurera...*

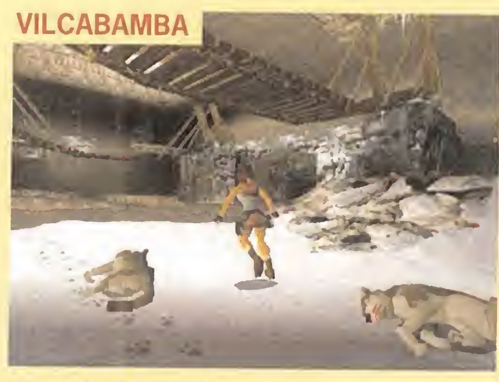
El camino de la Aventura

El mundo de «Tomb Raider» se encuentra dividido, en un primer punto, en cuatro mastodónticos niveles, cada uno de los cuales se encuentra, a su vez, compuesto de un variado número de fases. La zona de Vilcabamba, en Perú; la zona del Laberinto, ambientada en la Roma y la Grecia clásicas; la zona egipcia y la Atlántida forman el grueso de la enorme aventura que tenemos por delante. Las tres primeras constituyen el camino a seguir para reunir las piezas del Scion. La cuarta, en el corazón mismo del misterio de la historia... bueno, ya lo descubriréis en el momento adecuado. Pero, para que os hagáis una idea –sólo aproximada– de las verdaderas dimensiones del juego, haremos un somero repaso por cada fase en particular, donde descubriréis algunas escenas sólo posibles, hasta ahora, en la más fértil de las imaginaciones.

TOMB RAIDER



VILCABAMBA



1. LAS CAVERNAS.
La antesala de una antigua y esplendorosa ciudad inca conserva, aún, algún resto que ofrece una ligera idea de lo grande que llegó a ser esta civilización. Al ser el comienzo, no esperéis muchos enemigos. Pero, eso sí, no perdáis ocasión de ir practicando las diversas habilidades de Lara, ya que a partir de la segunda zona, la cosa se irá complicando terriblemente.

VILCABAMBA



2. LA CIUDAD DE VILCABAMBA.
El último bastión del imperio Inca frente a la colonización española. Aún hoy atesora unas diabólicas y preciosas trampas, dispuestas para que los más ocultos secretos precolombinos nunca fueran descubiertos.
Mayor profusión de enemigos y, atención, las primeras piscinas y túneles submarinos salen a escena.

EL LABERINTO



6. EL COLISEO.
La más clara demostración de la refinada perversión mediterránea en el arte de las trampas y los laberintos. Una complicada prueba en la que el ascenso y descenso por los diferentes niveles de un pozo, donde las distintas pruebas se inspiran en la mitología, es uno de los exponentes de la dificultad presente en el resto del juego.

EL LABERINTO



7. EL PALACIO DE MIDAS.
Acabamos de encontrar uno de los mitos más famosos de la Historia. Las leyendas sobre el rey que todo lo convertía en oro se hacen realidad. Y constituye la clave de toda la fase. Complejos mecanismos para abrir puertas, unidos a una extraña "piedra filosofal" permitirán hallar la salida de este diabólico entramado de enigmas.

EGIPTO



11. EL OBELISCO DE KHAMOON.
Habilidad y cerebro son más necesarios en esta fase que la fuerza y la puntería –más necesarios, no lo único, que quede claro–. Interruptores, bloques de piedra, puertas ocultas... se interponen ante nosotros y la salida de la fase. Nada, realmente, comparado con lo que llega detrás.

EGIPTO



12. EL SANTUARIO DEL SCION.
La búsqueda llega a su fin... casi. La última pieza del Scion nos espera al final del camino. Pero, por delante, algunos de los enemigos, precipicios, trampas y puzzles más complejos de la historia. Si encontráis alguna dificultad en abrir ciertas puertas, recordad los viejos símbolos egipcios. Pueden encerrar la clave.

VILCABAMBA



3. EL VALLE PERDIDO

Ciertas leyendas cuentan que las más salvajes criaturas que un día poblaron la Tierra no se extinguieron por completo. Y, precisamente, vamos a comprobar la -gran- parte de verdad que siempre existe en una leyenda. Raptores hambrientos, un T-Rex descomunal, y alguna muestra de lo retorcidos que se van haciendo los puzzles nos esperan en esta fase.

VILCABAMBA



4. EL VALLE PERDIDO (BIS)

Al final de nuestro camino en esta fase, se encuentra, en alguna parte -¿no esperaréis que os digamos dónde, verdad?-, la primera pieza del Scion. Sin embargo, también será donde Lara comience a descubrir el montaje oculto sobre lo que debería ser una supuesta expedición científica, al frente de la cual fue colocada por... Bien, todo a su tiempo.

EL LABERINTO



5. ST. FRANCIS FOLLY

Cambiamos radicalmente de ambiente, y llegamos a la primera muestra del clasicismo grecorromano en arquitectura... trampas, y enigmas que resolver. Pero no hay que dejarse engañar por la belleza del entorno, ya que los enemigos son aquí mucho más numerosos que antes, y peligrosos, por supuesto.

EL LABERINTO



8. EL DEPÓSITO

Sencillo en apariencia, pero con más de una dificultad añadida. De nuevo, un encuentro con uno de esos tipos que intentan arrebatar a Lara las partes recuperadas del Scion. Mucho ojo a los distintos túneles subacuáticos, y las subidas y bajadas del nivel del agua.
Intrincado, pero no imposible.

EL LABERINTO



9. LA TUMBA DE TIHOCAN

El último eslabón antes de abandonar este nivel, y la siguiente parte del Scion al alcance de la mano... una vez superados los diferentes enigmas de esta fase. Algo difícil, aunque muchos puzzles se limitan a encontrar las llaves de determinadas puertas. Mucho cuidado al coger el Scion, hay una sorpresa final...

EGIPTO



10. LA CIUDAD DE KHAMOON

Una enorme esfinge preside nuestra llegada a la primera fase del milenario Egipto faraónico. Y, claro, donde hay esfinges, y pirámides, hay... momias. Sólo que descubriremos que muchos mitos que relacionaban la Atlántida, Egipto y los extraterrestres, se hacen realidad. Pero bueno, sólo es la primera fase del nivel.

LA ATLÁNTIDA



13. LAS MINAS DE NATLAS.

Los enemigos pasan a un segundo plano y los interruptores y palancas asumen el protagonismo. No paséis por alto ninguna posibilidad -ni las más estrambóticas, ya que ciertas claves se encuentran en el lugar más insospechado-. En más de una ocasión parecerá que no hay salida, pero buscad, y encontraréis.

LA ATLÁNTIDA



14. LA ATLÁNTIDA.

El corazón de una milenaria civilización. Enterrada bajo el mar, y a un paso del centro mismo del planeta, no sólo las trampas, sino todo el entorno, constituye una ratonera de la que resulta complicado salir con vida pero, ¿qué significa un poco de lava para una de las aventureras más arrojadas del mundo?

LA ATLÁNTIDA



15. LA GRAN PIRÁMIDE.

¿De dónde demonios ha salido la extraña criatura liberada por Natlas? Bien, si los atlantes dominaban la tecnología, el tiempo y el espacio, quién puede negar que también dominaran la genética. Y es sólo el principio. Por delante... Bueno, mejor lo descubrís vosotros mismo. Si lo contáramos, no nos ibais a creer.

DE ARMAS TOMAR

Dotada de un singular, inigualable e indudable atractivo, Lara Croft, protagonista de «Tomb Raider» es, además, uno de los personajes de videojuego más trabajados, a nivel de personalidad –aparte de gráficamente– vistos jamás en un ordenador. Básicamente, y siguiendo una línea parecida a la del guión de «Tomb Raider», donde cada detalle ha sido pensado para crear una historia coherente y plena de emoción, el "curriculum" de Lara define su status actual. Hija de un miembro de la aristocracia británica, Lord Henshingly Croft, desde el mismo instante de su nacimiento su futuro parecía encaminado a seguir los pasos de su familia. Pero al cumplir los 21, en un apacible viaje de vuelta a casa, tras unas vacaciones dedicadas al esquí, iba a suceder algo que la marcaría de manera definitiva. Tras estrellarse el avión en el corazón del Himalaya, pasó dos semanas en la más absoluta soledad, consiguiendo sobrevivir por sus propios medios, lo que le proporcionaría una especial fortaleza ante situaciones límite, no pudiendo soportar desde ese momento el encorsetado y claustrofóbico ambiente social en el que se había movido toda su vida.



Los ocho años siguientes los consagró al estudio de civilizaciones perdidas, así como a educar su cuerpo alcanzando unos niveles atléticos asombrosos.
Consiguió hacerse un nombre en la arqueología mundial gracias a diversos descubrimientos que revolucionaron este campo, y a una serie de libros basados en sus diversas experiencias por todo el globo, convirtiéndola en una autoridad en la materia.
Ahora, y tras recibir un encargo para recuperar cierto objeto mítico, se encuentra embarcada en la aventura de su vida.

LIBERTAD TOTAL



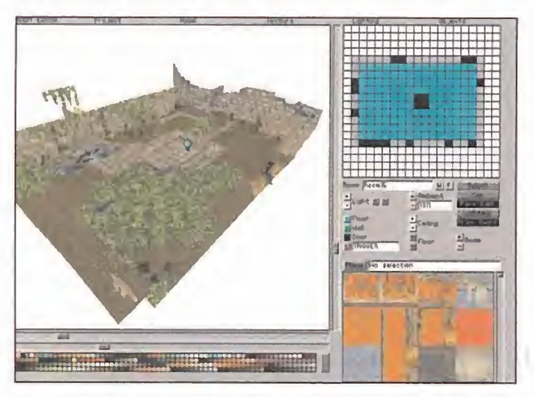
La tan cacareada libertad de movimientos, de la que el noventa por ciento de los programadores de juegos, alardean en sus engines y programas en 3D, ha encontrado en «Tomb Raider» el verdadero y único punto de referencia obligado para futuras producciones diseñadas en el tipo de entorno mencionado.
Olvidad todo lo conocido hasta el momento. Olvidad –eso lo primero, ya que no tiene nada que ver con lo que ahora nos ocupa– la perspectiva subjetiva. Descubrid la libertad de las cámaras dinámicas que ofrece la última producción de Core, y disfrutad de algo tan simple, sencillo y genial, que hasta ahora a nadie se le había ocurrido introducir en un juego 3D –hablando de PC–, una cámara libre en medio de la acción, sin interrumpir para nada el "tempo" de todo lo que se mueve a nuestro alrededor.



La base durante el juego, como hemos mencionado, se cimenta en un sistema de seguimiento automático que el engine de «Tomb Raider» se encarga de optimizar, segundo a segundo, para permitir siempre la visión más adecuada del entorno. Pero la inclusión de una vista libre, que podemos manejar dejando a Lara quieta durante un instante, es algo realmente nuevo. Basta apretar un botón para situarnos a espaldas de la protagonista, pudiendo, desde ese mismo instante, desplazar nuestro ángulo de visión hacia arriba, abajo, en sentido lateral, diagonal o semicircular, obteniendo una vista del entorno que en principio se nos negaba con el seguimiento automatizado. Y, además, podremos observar cómo Lara gira su cabeza, siguiendo nuestras órdenes, como si realmente fuera ella la que está viviendo la situación. Sencillamente explosivo.



LA REALIDAD COMO BASE



A diferencia de otros programas 3D, o pseudo 3D –lo que no debe entenderse en sentido peyorativo–, «Tomb Raider», o mejor dicho su diseño, ha sido cimentado sobre una base de realidad. Desde el mismo instante en que el proyecto dejó de serlo para convertirse en un juego en desarrollo, la investigación sobre necesidades de herramientas propias, para programación y diseño de niveles, comenzó.
Tomando como piedra angular del espectro gráfico el uso de "3D Studio" para mallas y animaciones de personajes, el gran reto se intuía en el diseño de los niveles. La idea era partir, no de algo plano, de una fase bidimensional, sino entrar de lleno, trabajando directamente, en una dimensión espacial. El desarrollo del "Room Editor" fue la respuesta de los programadores al reto lanzado por los diseñadores de «Tomb Raider». Se trata de una utilidad que permite manejar y modificar polígonos sobre una base 3D, incluir mapeado de texturas, efectos de luz, sombreados, etc., sobre cada habitación individual del mapa de cada fase, para luego juntar estas unidades, sin necesidad de cambiar de herramienta, e incluso trabajar y modificar directamente los distintos personajes o caracteres que deambulen por cada estancia, siendo afectados, en tiempo real, por las modificaciones realizadas sobre el entorno. Y es que, ¿qué puede ser mejor para recrear la realidad, que algo real?

ANIMACIONES...



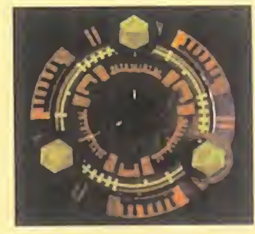
Considerar «Tomb Raider» como algo más que un juego, casi una película, no resulta en absoluto descabellado. Y, por supuesto, también resultaba inevitable que en un programa de estas características se incluyeran diversas secuencias FMV, como nexo de unión entre los distintos niveles del juego –cuatro cortos principales, más alguno de menor importancia intercalado entre ciertas fases, como explicación añadida al desarrollo del guión–. Animaciones, todas, de una calidad insuperable en origen. El uso de estaciones SG y algunos paquetes de diseño para PC, como "3D Studio», más y más utilizados cada día, han permitido obtener imágenes como éstas, que proporcionan ese toque "mágico" a una historia que, pese a no precisar, dado el espectacular desarrollo de la acción, ningún apoyo extra, sí resultan francamente atractivas. La única pega que se podría poner en este apartado radica en el hecho de que, como viene siendo –¿tristemente?– habitual, los sistemas de compresión de vídeo imponen su ley, cada vez con más fuerza, perdiendo, en el resultado final –vídeo entrelazado, paletas reducidas, etc.–, buena parte de la brutal calidad visual del soporte original. ¿Llegará el día en que las secuencias cinemáticas reflejen esa calidad, sobre una versión comercial de un juego?

A 4000 POR HORA

Muchos se preguntarán, ¿resulta sensato, rentable y satisfactorio el prescindir de tecnología punta –motion capture y similares– a la hora de desarrollar unos movimientos tan asombrosos y realistas como los que ofrece Lara? Y, aún más, ¿merece la pena el esfuerzo y tiempo invertidos en acumular más de cuatro mil frames de animaciones, sólo para un personaje? Bien, la respuesta a ambas cuestiones es sí. Porque una vez contempladas las excelencias motoras de nuestra atractiva Lara, hemos de quitarnos el sombrero ante el trabajo de Core, y ofrecerles nuestros respetos y admiración.
Saltar, correr, nadar, bucear, balancearse, desplazarse lateralmente, saltar lateralmente y hacia atrás, girar, caer, colgarse... todo, o casi todo lo que podáis imaginar, y pedirle a Lara, podrá hacerlo. Y lo hará con un realismo sublime. Hasta el más pequeño ademán ha sido representado con exactitud, como si fuera una persona viva. ¿Son, entonces, las animaciones diseñadas para «Tomb Raider» las mejores que hayamos visto jamás? Bien, si no es así, andan muy cerca.



EL OBJETO DEL DESEO



Por este curioso, no muy grande y, según se cuenta, poderoso objeto, se encuentra Lara metida en un lío del que aún no sabe cómo demonios podrá salir.
El Scion, fuente, según las antiguas leyendas atlantes, de un incalculable poder, es el origen de toda la historia de «Tomb Raider». Lara es contratada por un grupo de ejecutivos para iniciar su búsqueda, comenzando la misma en un antiguo templo Inca, lugar donde lo sitúan las leyendas más viejas que hacen referencia al tema. Pero lo que Lara no conoce, aún, son las verdaderas razones que motivaron el encargo –que se irán descubriendo a medida que se avance en el juego; mejor que lo descubráis vosotros mismos–. No todo es lo que parece, ni la tarea de recuperar un objeto antiguo, por su valor arqueológico, resultará ser el auténtico objetivo de la caza del Scion. Un emblema que, para más inri, se encuentra dividido en tres piezas, escondida cada una de ellas en el rincón más recóndito del globo que imaginaros podáis.

... Y ANIMACIONES



Un detalle realmente curioso, y de gran calidad, referente a las secuencias interfase de «Tomb Raider», es que se han aplicado varios estilos diferentes en este apartado, para desarrollar el guión de forma tan perfectamente hilvanada como sorprendente.
Ya mencionadas las secuencias cinemáticas en FMV, lo que diferencia a éstas de las que ahora nos ocupan, radica no sólo en la forma sino en la misma idea original. Partiendo de una acción que conduzca al final de una determinada fase, los mismos modelos poligonales que manejamos y contemplamos a lo largo del juego –Lara, siempre como protagonista– se ponen en marcha de forma autónoma, dramatizando una escena en la que los diálogos entre los diversos caracteres nos van desvelando parte de la historia.
No es la primera vez que esta técnica se utiliza en un juego para dar una continuidad al guión que, de otro modo, quedaría algo incompleto. El ejemplo más reciente –o uno de los más– lo tenemos en el «Resident Evil» de PlayStation, que no paraba la acción de forma brusca, sino que la continuaba y daba forma en una transición suave, sin cortes ostensibles, automatizando los diálogos y movimientos de los mismos personajes del juego en ciertas ocasiones, lo que beneficiaba a la coherencia y sentido del guión. Una idea, quizá sencilla, pero llena de originalidad y eficacia, que se repite de nuevo en «Tomb Raider» con los mismos buenos resultados.

El fin de un año estratégico

Por si no lo sabéis, éste es el número 12 de vuestra sección preferida –el 13 si contamos el Especial de Trucos–, y llega la hora de hacer balance. Y no puede ser más positivo: cada vez sois más los que os aproximáis hasta nuestro cuartel general con más cosas que contar. Además, en este año que se acaba hemos asistido a un extraordinario auge de los juegos de estrategia, pues han sido muchos los títulos que han visto la luz, entre ellos grandes éxitos como «Civilization II» y «Command & Conquer». Llegados a este punto parece que la gran fiebre estratégica se ha estacionado un poco, pero sin llegar a remitir, como lo llegan a demostrar las novedades de este mes. Aún nos queda mucho por descubrir y por disfrutar. Creo que se avecina un año mucho mejor que el 96, aunque no sólo estratégicamente hablando, seguro.

RANKING DE BATALLAS

Aunque la lista tiene algún que otro cambio, los puestos preeminentes se reparten mes a mes entre los mismos juegos. Está claro cuáles son vuestros gustos, y que sabéis apreciar lo mejor de la estrategia. Seguid adelante con vuestro buen gusto.

1.- Command & Conquer
2.- Warcraft II
3.- Dune II
4.- Civilization II
5.- Theme Park
6.- SimCity 2000
7.- Panzer General
8.- Caesar II
9.- X-COM: Terror from the Deep
10.- Heroes of Might & Magic

Todos los meses echamos un vistazo hacia el futuro, hacia los juegos que han de venir, pero no podemos evitar fijarnos en los juegos pasados que recobran actualidad. Por supuesto, me refiero a las ediciones "budget", o baratas, como prefiráis, que periódicamente realizan las compañías de software, y que tratamos extensamente en el reportaje que también se incluye en este número. Entre esos juegos a muy buen precio encontramos títulos como «Syndicate» o «Caesar», pero también la mayoría de los Sims publicados por la compañía Maxis, y la práctica totalidad de los éxitos de Microprose, que están agrupados en su línea PowerPlus.

También nos tenemos que hacer eco de una tendencia extendida en el extranjero y que parece que empieza a ser apreciada en España. Estoy hablando de las ediciones Deluxe –de lujo, gold, lujosas, o cualquiera de las formas que se las quiera llamar– de programas estratégicos de éxito.

LOS JUEGOS DE ORO

Las ediciones deluxe despiertan la admiración del que las compra, y que, en muchos casos, ya tenía la versión estándar. Normalmente tienen un mejor acabado externo tanto en embalaje como en manuales; e internamente siempre tienen añadidos de software que les hacen mucho más interesantes. Como los libros, los CDs de música, e incluso los coches, los videojuegos tambien tienen series limitadas, pero desgraciadamente lo son tanto que en muy raras ocasiones llegamos a verlas en nuestro país. Aunque ahora podemos estar ante tres excepciones.

«Command & Conquer Gold Edition for Windows 95» saldrá en nuestro país, aunque probablemente no en castellano. Es el «C&C» que ya conocemos con gráficos en SVGA, y posibilidad de jugar a través de Internet; e incluirá salvapantallas, iconos y temas de escritorio de regalo.

De «Conquest of the New World Deluxe Edition» aún no se puede asegurar nada en cuanto a distribución. Lo que sí se sabe es lo que tendrá: un potente editor de juegos, escenarios predefinidos, nuevas maravillas que descubrir, un nivel diplomático mejorado; y un aspecto externo muy refinado.
Y finalmente, de lo bueno, lo mejor: «Sid Meier's Civilization II. The Collector's Edition». Una edición de lujo del gran éxito del año, que además del juego incluirá 20 nuevos escenarios y la guía oficial autorizada por Microprose. Más de uno de vosotros matará por conseguirlo, si es que llega a distribuirse aquí. Lo que ya sí se distribuye es un disco con 100 nuevos mapas y escenarios para «Civilization II», que se llama «Evolution. The Dawn of Humanity», y es de Actura Software.
Cambiando de tercio, tocamos las novedades propiamente dichas. Para empezar, no perdáis de vista «War Wind», de SSI y Mindscape, un juego en estilo de «Warcraft», pero más completo y verdaderamente sorprendente; también en tiempo real, y con diversas razas con distintas pautas de comportamiento y formas de juego. Divertido a tope, todo frescura y muy, muy original. Romperá, a buen seguro.
Como también va a causar sensación «Constructors», de Acclaim. Se trata de un juego en el que construiremos nuestro propio barrio interactuando con nuestros conciudadanos y, al mismo tiempo, pudiendo fastidiar a los de los constructores competidores para que se vengan al nuestro. Será muy fácil de manejar, tendrá un gran sentido del humor, y por consiguiente será muy divertido. Y muy prometedor.
Y, como siempre, finalizamos con los apuntes rápidos. Primero, una imagen del juego de estrategia multijugador en tiempo real con robots de Epic Megagames del que os hablé en el número pasado, y que, por supuesto, es «7th Legion». Y hablaros de «CaveWars», de Avalon Hill y que no es ni un wargame ni un juego de mesa, sino que manejaremos a una tribu de la Edad de Piedra que lucha por sobrevivir a otras siete competidoras a través de la investigación, el trabajo y la guerra. Puede llegar a sorprendernos, como la versión PlayStation de «Warhammer», que ya está casi a punto.

PROBLEMAS CON SOLUCIÓN

He detectado que algunos de vosotros, como George Lee Atweater, de Valencia, habéis tenido problemas con los trucos para «UFO: Enemy Unknown» que publiqué en el especial. El truco de mandar una nave vacía funciona sólo en las primeras versiones en inglés del juego; pero el de pulsar CONTROL y BREAK repetidamente durante la misión funciona en todas las versiones que he probado, tanto inglesas como en castellano, aunque estas últimas son las que pueden llegar a dar problemas. Hay muchos juegos en los que sólo funcionan los trucos en la versión 1.0, ya sea puestos a propósito por los programadores o se trate de "bugs" del programa que son resueltos en versiones posteriores.
Otro problema que he descubierto entre la concurrencia es debido al editor de escenarios de «Warcraft II». En concreto, desde Lérida, Jordi Sisó Pelegrí dice que no sabe cómo usar los mapas con extensión ".PUD". Bien, el editor de mapas funciona en Windows 95 y Windows 3.1, pero en este último necesita tener cargados Win32S y WinG. Y para usar los ficheros ".PUD" con el editor o con el juego, deben de estar situados en el directorio en el que tengamos instalado «Warcraft II». En el mismo estilo de este juego, te recomiendo «GeneWars», y sobre todo «War Wind».
«Settlers II», de Bluebyte, sube rápidamente en vuestras preferencias, y una buena prueba de ello es que comenzáis a hablar de él. Como David Cabezas Jimeno, que desde Madrid nos envía unos consejos para el mismo. Nos dice que procuremos contruir los edificios cerca unos de otros para que los tiempos de transporte no sean elevados; que hagamos muchas carreteras lo más cortas posibles para que los colonos no se paren y no haya atascos; y que para colonizar zonas lo mejor es construir barracones e intentar que no entren en ellos soldados que tengan un nivel muy alto. Apunto tus opiniones, aunque como dices que «Warcraft II» te parece muy fácil, sin usar los trucos no lo es tanto, tramposillo.
Era inevitable que un mes no habláramos de «Command & Conquer», y por ello el ►


7 Th Legion


C & C Windows 95


Conquest of... Deluxe


Evolution

«Command & Conquer Gold Edition for Windows 95» saldrá en nuestro país, aunque probablemente no lo hará en castellano

ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS - ESCUELA DE ESTRATEGAS


War Wind

C&C Red Alert


CaveWars


Warhammer PSX

En «CaveWars» manejaremos una tribu de la Edad de Piedra que lucha por sobrevivir a otras siete competidoras a través de la investigación, el trabajo y la guerra

barcelonés Sergio Pelegrín Herrero le dedica su carta. Nos cuenta que antes de acabar una fase es recomendable acumular la mayor cantidad de créditos posible vendiendo construcciones y unidades de nuestro ejército, y recolectando todo el tiberium que podamos, ya que si llegamos a juntar mucho dinero, en la fase siguiente nos darán una parte considerable del dinero acumulado en la anterior. Sergio deja también planteada la cuestión de cómo activar las bombas del templo de NOD. ¿Alguien lo sabe?

Álvaro Valera Vázquez, de Madrid, tiene un problema –bastante común por otra parte– en «Colonization»: juega con los ingleses, y los holandeses y franceses han rodeado sus colonias, fortificándose, y dejándole encerrado mientras le someten a presiones constantes pidiéndole dinero. Mi respuesta es que, aunque su poderío militar sea 20 veces el tuyo, no vas a conseguir una solución pacífica, y ellos tampoco se van a retirar si tú no les obligas, por lo que el ataque bien estudiado es la opción mejor. Pagándoles el dinero que te piden acabarán igualmente contigo cuando no puedas pagarles. Por todo lo cual, estás en una situación muy delicada que hay que evitar en ese juego en la medida de lo posible, manteniendo lejos de tus colonias a las otras naciones que también tienen objetivos colonizadores.

CASOS DE EXTREMA NECESIDAD

Como el de David Romero Pérez, de Murcia, que pone en su sitio a «Heroes of Might & Magic» y nos pide trucos para el mismo. Si te refieres a combinaciones de teclas o tretas similares, no conozco ninguna; pero si lo que quieres son consejos, hago desde aquí una llamada pública pidiendo ayuda a todos los estrategas. Respecto a «Heroes II», ya está terminado y pendiente de salir al mercado en nuestro país, al parecer, completamente traducido al castellano.

Desde un pueblo de Valencia, Antonio Vara Piquer reclama también trucos para «Caesar II», de Sierra. Desgraciadamente, para hacer trampa en este juego el único recurso que te queda es el editor hexadecimal, con el que deberás cambiar en un juego salvado los offsets 207340 y 221132 por FF FF FF para tener todo el dinero que quieras. Si alguien sabe otro truco, Antonio, y todos los demás, le estaremos muy agradecidos.

Carlos Sordo escribe desde Madrid con un par de cuestiones que plantear. La primera tiene contestación negativa, porque por ahora no hay disco de escenarios para «Z», y mucho me temo que no lo habrá. Respecto a la segunda, no estoy de acuerdo en las maravillas de tu método de exprimir monetariamente y repetidas veces tras un ataque a una civilización casi destruida en «Civilization II», porque cuando acabes con ese pueblo, todos los demás sabrán lo que has hecho y nadie querra negociar contigo por tu fama de violento y belicoso, y se pondrán en guardia contra tí. Pero tampoco dudo que te dé buenos resultados.

Ante la masiva oleada de cartas preguntando por la salida de «C&C: Red Alert» –que no es «C&C 2», del que aún no hay nada–, entre ellas las de Carlos Boj Juny, de Zaragoza, y Antonio Blanco Gómez, de Orense, diré que está casi confirmada para principios del año próximo. Saldrá en inglés, aunque no se descarta una versión posterior traducida al castellano. De todas formas, tener «C&C» merece la pena, aunque estéis pensando en compraros «Red Alert».

Y para finalizar la apasionante reunión de este mes, damos la bienvenida a Santiago Abad, madrileño él, que confiesa ser un novato en estas lides estratégicas. Aciertas de pleno con «C&C» y «Civilization II», ya que son de lo mejorcito que te podemos recomendar; y sobre «AIV Networks», te puedo decir que es una simulación estratégica comercial muy bien tramada, en la que podrás llegar a convertirte en un gran magnate de los negocios. Es simple de jugar, pero se complica bastante a medida que progresamos en él, y puede calificársele como un buen juego.

Hasta aquí hemos llegado este mes; en el próximo número estrenaremos un nuevo año, en el que seguiremos aquí, al pie del cañón, como siempre. Hasta entonces, feliz campaña navideña.

Norman Schwarzkopf

UNA NUEVA FORMA DE COMPRAR INFORMATICA

MULTIMEDIA

*INTEL CHIPSET
* 16MB EDO RAM ampliable a 128MB.
* 256K Caché.
*Floppy 3 1/2" 1.44MB.
*Disco Duro 1,2 GIGA AT High Speed.
*Controladora IDE PCI INTEGRATED
*Puertos de Alta Velocidad.
*CD-ROM x8 alta velocidad.
*Tarjeta de sonido SoundBlaster 16 PnP OEM.
*Altavoces Wave Master 60W
*VGA PCI 2 MB EDO.
*Monitor 14" ACER (0.28 PITCH)
*Monitor Low Radiation 1024 no entrelazado
*Ratón Compatible Microsoft.
* Teclado W95 CHICONY
*WINDOWS 95 CD (Manuales y licencia).
***ENCICLOPEDIA SALVAT DE REGALO**

Ei SYSTEM GAMES 133 MHZ
159.900 + I.V.A.





6.390 PTS IVA INCLUIDO



5.490 PTS IVA INCLUIDO



6.490 PTS IVA INCLUIDO



6.490 PTS IVA INCLUIDO



6.490 PTS IVA INCLUIDO



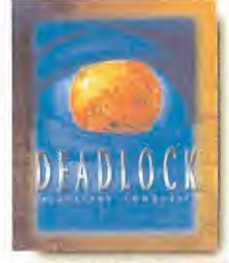
7.590 PTS IVA INCLUIDO



4.990 PTS IVA INCLUIDO



6.490 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO



6.790 PTS IVA INCLUIDO



3.590 PTS IVA INCLUIDO



7.495 PTS IVA INCLUIDO



7.490 PTS IVA INCLUIDO



9.400 PTS IVA INCLUIDO



8.490 PTS IVA INCLUIDO



7.990 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO



7.590 PTS IVA INCLUIDO

2.500 m2 de exposición - ampliaciones de memoria,placas etc. - kits multimedia - 6.000 titulos de software - simuladores - arcade...

SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO DE PRODUCTOS

Ei SYSTEM COMPUTER
REF: CATALOGO DE PRODUCTOS
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
28012 - MADRID
INDICA A TRAVÉS DE QUE REVISTA LO SOLICITAS

ALICANTE
AVD. DE SALAMANCA 23
TLF: (96) 592 37 70
FAX: (96) 592 34 26

CORUÑA
AVD. ALFONSO MOLINA 52
TLF: (981) 15 28 70
FAX: (981) 15 29 10

VALENCIA
AVD. CARDENAL BENLLOCH 58
TLF: (96) 361 63 11
FAX: (96) 361 58 22

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86

CEUTA
C/ REAL 28
TLF: (956) 51 90 60
FAX: (956) 51 47 48

SAN SEBASTIAN
Pº ARBOL DE GUERNICA 22
TLF: (943) 45 90 32
FAX: (943) 47 37 73

VIGO
C/ BARCELONA 22 BAJO
TLF: (986) 48 01 56
FAX: (986) 48 01 56

MADRID Ei SOFT
C/ RIO ROSAS 55
PROXIMA APERTURA

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15 FAX: (91) 468 03 35
28012 - MADRID
eisysmkt@stnet.es



www.eisystem.es

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK *SOLO EN PRODUCTOS APARECIDOS EN ESTA PAGINA

sumario

Punto de mira

Aún faltan semanas para que acabe el año pero, ya se han empezado a notar cómo soplan con fuerza los vientos de la campaña navideña.
Un buen surtido de títulos ha llegado hasta nosotros, y aún quedan muchos más por llegar –de hecho, por falta de espacio nos hemos visto obligados a esperar hasta el próximo número para poder comentar alguno–. Pese a todo, creemos que el grueso de este mes no es desdeñable, y encontraréis aquí un puñado de títulos de calidad, con los que calentar motores, ante la gran avalancha que se avecina.

98 DESTRUCTION DERBY 2 (PSX)

De nuevo, Reflections se coloca como uno de los equipos de programación más sobresalientes para PlayStation, con la continuación de su sonado «Destruction Derby». Vuelven las carreras más salvajes del mundo.



114 RALLY CHAMPIONSHIP (PC CD)

Europress también ataca con una segunda parte, la de «RAC Rally». Hasta la fecha, pocos programas para PC se habían atrevido a entrar en el terreno de los rallies, en el que este título demuestra una gran calidad, en todos los aspectos.

116 VIRTUA COP (PC CD)

Las conversiones de los grandes títulos de Sega para compatibles siguen su buena marcha. Una de las más recientes y espectaculares, «Virtua Cop», sólo es el anticipo de más interesantes novedades, a partir de este mismo mes.



122 WAR WIND (PC CD)

El alumno ha superado al maestro «Warcraft». SSI se sale con un juego de estrategia que, desde hoy, se convierte en el objetivo a superar para todos los programas del género que sigan la escuela impuesta por Blizzard.

128 ALIEN TRILOGY (PC CD)

La esperada versión PC del gran éxito de Acclaim, llega dispuesta a demostrar que no sólo de clónicos de «Doom» viven los buenos arcades 3D. Un título para gritar.

94 BATMAN FOREVER (PC CD), COMMAND & CONQUER (Saturn), GRID RUNNER (PC CD), KRAZY IVAN (PC CD), CHESSMASTER 5000 (PC CD), KEIO 2 (Saturn), CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (PC CD), IRONMAN X-O MANOWAR (PC CD), MUTANT PENGUINS (PC CD)
101 NECRODOME (PC CD)
102 F1 MANAGER (PC CD)
104 THE ADVENTURES OF LOMAX (PlayStation)
106 INTRUDER (PC CD)
107 MECHWARRIOR 2: MERCENARIES (PC CD)
108 THE ELDER SCROLLS, CHAPTER 2: DAGGERFALL (PC CD)
110 SWIV 3D (PC CD)
111 FINAL DOOM (PC CD)
113 CRASH BANDICOOT (PlayStation)
118 DEADLY TIDE (PC CD)
119 DEUS (PC CD)
120 ORION BURGER (PC CD)
121 STEEL PANTHERS 2: MODERN BATTLES (PC CD)
124 XS (PC CD)
126 DISRUPTOR (PlayStation)



BATMAN FOREVER

Tan sólo acción

IGUANA/ACCLAIM
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

Las conversiones que Acclaim hace de sus grandes arcades siempre son temerosas. Una vez más, Batman es el protagonista, contando con Robin para que le ayude en su lucha contra el mal en el modo de dos jugadores. Derrocha acción, espectacularidad y buenas intenciones, pero se queda a medio camino entre el arcade medio y el juego tan sólo divertido, confuso y abrumador por su mismos efectos, que desbordan y saturan la acción. Aunque se ha simplificado al máximo el manejo, la jugabilidad no corresponde, predominando la vistosidad gráfica y sonora. Acclaim se queda a las puertas de lo que podía haber sido un arcade brutal.



COMMAND & CONQUER

Guerra en Saturno

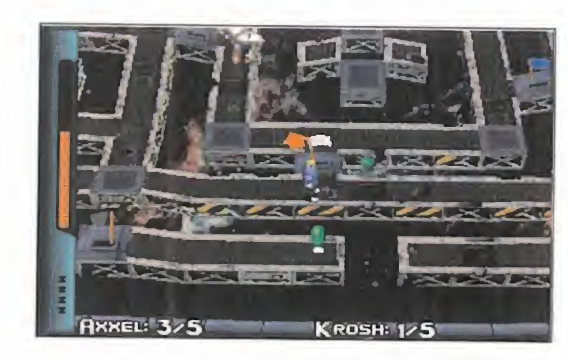
WESTWOOD/VIRGIN
V. Comentada: **SATURN**
ESTRATEGIA

La versión Saturn de «C&C» es el mejor programa de estrategia para la máquina de Sega, y una acertada conversión: mismo sistema de juego, dos CDs –uno para NOD y otro para GDI–, nivel técnico gráfico y sonoro similar, y manejo algo incómodo. Pero es que, un pad no es un ratón. Aún así, la jugabilidad no se ve muy mermada, y el interfaz es lo suficientemente aceptable para que sea fluido y entretenido. Por lo demás, nada que objetar a un juego que no desmerece en ninguno de sus formatos.



Grid Runner

Deprisa, deprisa





RADICAL/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La marcada originalidad convierte a «Grid Runner» en un juego atípico, que se sale del concepto estándar del arcade de laberintos y persecuciones, tan antiguo como lo fuera el clásico «PacMan». Igualmente, en «Grid Runner» se concentra toda la adicción en la rapidez de reflejos, la agilidad manual y una muy buena vista. Como estos son los componentes principales del juego, la diversión –creemos– está más que asegurada.
Como siempre, un juego original tiene un argumento simple. Y el de «Grid Runner» lo es. Nos plantea una carrera por un laberinto contra otro contrincante. No se trata de llegar el primero a la salida, sino tratar de recoger una serie de banderas. El primero que recoge una bandera, tiene la opción de recoger más, mientras que la labor del otro es la de dispararle para así poder intercambiar los papeles. La rapidez es vital, pero también la picardía para movernos por los enrevesados laberintos haciendo uso de sus atajos y de nuestros poderes –que pueden ser aumentados en las fases de bonus–, que nos permitirán teletransportarnos de un lugar a otro, o plantar losas en el suelo para salvar abismos o minas para así entorpecer al enemigo. Quien antes recoge el número de banderas asignadas, gana.
Los noventa y nueve laberintos que componen el juego están repartidos entre quince planetas en los que mora un enemigo distinto, aunque también existe la posibilidad de jugar en red con otros tres jugadores.
El juego es rápido, adictivo y muy entretenido, con una realización adecuada, pero con el ligero inconveniente de ser un tanto repetitivo, pues según avanzamos, lo único que lo hace es la dificultad, no así la variedad. Ello no impide que sea uno de esos juegos de habilidad a los que siempre te apetece echar una partida.

C.S.G.

72

Krazy Ivan

La caza del robot

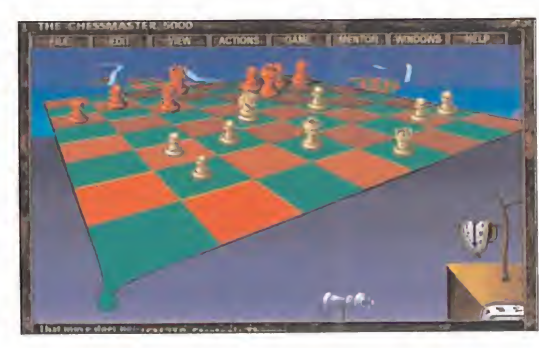
PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

De todos los arcades que salieron en su día para PSX, es precisamente «Krazy Ivan» el que acaba de ser convertido a PC, para Windows 95. Esta nueva versión no es mejor que la de PlayStation, pero tampoco desmerece. Los gráficos –VGA y SVGA– y sonidos son parejos a los de la máquina de Sony, aunque la calidad del vídeo no tiene nada que ver.
El desarrollo del juego es un calco: montados en un gran robot completaremos una serie de

Chessmaster 5000

El nuevo gran maestro





MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AJEDREZ



Como ya nos habíamos quejado de que no aparecían últimamente juegos de ajedrez, Mindscape ha subsanado presto esta queja con la serie de simuladores ajedrecísticos de más renombre desde hace mucho, mucho tiempo: "Chessmaster". Ya casi se ha convertido en estándar, pues cuenta con las preferencias de los más expertos y del gran público en general. Así están las cosas, y «Chessmaster 5000» viene a continuar esa exitosa línea de productos de esta compañía.

Y lo hace, como siempre, fiel a sus principios. Varios niveles de juego –incluyendo algunos muy elevados y realmente difíciles–, una muy amplia variedad de tableros y tipos de fichas, opciones de manipulación y variación de las partidas que llegan a ser casi infinitas, un manejo agradable para todos, y seriedad y sobriedad omnipresentes, tanto en la presentación del programa como en la realización técnica.

A la lógica mejorada profundidad de análisis de jugadas –ahora con un engine de 32 bits, mucho más potente que los de anteriores plataformas– se le une una inmensa base de datos con veintisiete mil juegos, sesenta libros de aperturas, veinte tutoriales interactivos, y todos los maestros del ajedrez más famosos –aunque también será posible que los creemos a nuestro gusto y antojo–.

La idea de acercar el ajedrez a todos está casi cumplida –algo que no muchas compañías han hecho– puesto que a su gran variedad y accesibilidad para cualquiera de los usuarios, se le han añadido unas posibilidades multijugador que van desde el modem, hasta llegar incluso a la red de redes: Internet –apasionante, ¿verdad?–. Mucho más bonito que sus predecesores en el aspecto gráfico, y aún más trabajado, «Chessmaster 5000» es, hasta el momento, el programa de ajedrez más completo... hasta el 6.000.

C.S.G.

82

---

misiones consistentes en destruir otro enorme robot, tras haber acabado con hordas ingentes de otros más, pequeños. La jugabilidad, pese al tamaño y número de polígonos simultáneos es buena, y no hay ralentización ni saltos incluso en pantalla completa, a partir de P100. Psignosys convierte, Psygnosis acierta, y mientras tanto, Windows 95 se consolida aún más como la futura plataforma de juegos.

E.G.B.

75



KEIO 2 FLYING SQUADRON

Máximo sabor japonés

JVC
Disponible: **SATURN**
ARCADE

Continuación de un antiguo juego de MegaCD, «Keio 2» es un claro exponente de arcade de multijuego para todos los públicos. Lo de multi es debido a que, sobre una base de matamarcianos, incluye fases de lo más variadas –plataformas, arcade de disparos, puzzles y pruebas de habilidad–. Un juego muy completo y bastante divertido, a lo que también contribuye la simpática realización gráfica –estilo manga– y el diseño de las fases. El sistema de juego es arcade, unas veces intenso y otras meditado, pero a través de un manejo fabuloso.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Fútbol sin emoción

EIDOS
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO

La serie «Championship Manager», cuyo exponente anterior en España se llamó «Presidente», no se desvía un ápice de su línea. Un juego de fútbol manager como les gusta a los ingleses: tremendamente soso, sin animaciones, y con los partidos ya realizados como si fuera una retransmisión radiofónica. Los textos están en castellano, e incorpora una gran base de datos. Es muy pobre en cuanto a realización de menús, pero en cuanto fútbol manager no se le pueden poner pegas. Le faltan los detalles que hacen que un juego sea divertido.



Ironman X-O Manowar in Heavy Metal

Ni juntos, ni por separado



REALTIME/ACCLAIM
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

Al referirnos a este juego, lo primero y obligatorio es explicar el porqué de su enrevesado nombre. El juego es un arcade mata-todo-lo-que-encuentres en el que podremos manejar a dos conocidos personajes de los comics Marvel: Ironman y X-O Manowar.

La unión Marvel-Acclaim propicia un nuevo arcade que en poco se diferencia de anteriores producciones. Dos héroes dotados de increíbles poderes –aunque IronMan sea una opción mejor– que van más allá de las acciones clásicas, pero que por un control nada preciso y un movimiento lento en exceso, no son todo lo efectivos que debieran. Aunque sí efectistas, pues al juego no se le puede negar profusión de efectos especiales y variedad de gráficos.

El desarrollo es exclusivamente de avance, pero la variedad de fases lo hacen más ameno dentro de la monotonía que lo domina. No obstante, la dificultad está bien ajustada, propiciando una partida tras otra, no ocurriendo lo mismo con la jugabilidad, que resta muchos enteros al conjunto de un juego del montón.

E.G.B.

62

Mutant Penguins

Misión casi imposible

SUNRISE GAMES/GAMETEK
Disponible: **PC CD**
ARCADE/HABILIDAD





Las primeras noticias que tuvimos de «Mutant Penguins» fueron parejas a otro juego con el que comparte muchas cualidades: «Baldies». A saber; una idea original y, a priori, muy simple, que da lugar a un desarrollo complejo y desenfrenado, una realización graciosa a más no poder, y un nivel de dificultad rayando casi el imposible.

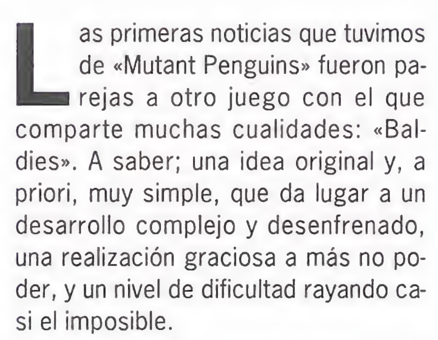
Algo tan absurdo como una invasión de la Tierra por parte de unos aliens que adquieren la forma de pingüinos es la historia básica del juego. Nuestra lógica misión será la de acabar con los dichosos pingüinos a lo largo de una serie de niveles clasificados en tres grupos. Diez de entrenamiento –muy útiles para hacernos con la mecánica del juego–, treinta niveles "normales" –claro que lo de normales es un decir–, y cuatro pandemonium, pensados para provocar la locura en el jugador. Menos mal que nos permiten salvar cada cuatro niveles.

Antes de empezar cada nivel dispondremos de todo el tiempo del mundo para examinarlo con detenimiento y pensar la estrategia a seguir. Permite infinitas variaciones, pues hay montones de formas de matar pingüinos, ya sea con el arma de nuestro personaje –hay dos donde elegir–, adquiriendo poderes o haciendo funcionar distintas máquinas. Para disponer de arma, poder, o máquinas funcionando tendremos que recoger gremlins que pululan por el nivel y depositarlos en distintos sitios. Imaginaros: tener que perseguir gremlins, vigilar pingüinos, activar interruptores, recoger objetos y arreglar máquinas; todo eso sin descanso y a la vez. Una locura con todas las letras.

«Mutant Penguins» lo tiene todo: divertido, frenético, gracioso y correctamente realizado, aunque muy, muy difícil, pero le falta ese toque de brillantez necesaria para llegar a ser un gran juego. Recomendado para jugones inquietos y dispuestos a pasar muchas horas haciendo lo propio sin volverse locos.

C.S.G.

79







Destruction Derby 2

SINIESTRO TOTAL

RECOMENDADO MICROMANÍA

Ha llegado por fin el momento que todos estábamos esperando. Ya está aquí la continuación del arcade de coches más espectacular y divertido publicado para Playstation –la versión PC es harina de otro costal–. Viene con la misión, y la obligación, de hacernos olvidar la primera parte, lo que no es tarea fácil.
Para ello, cuenta con una dosis importante de espectacularidad, acción, y sobre todo, gráficos impresionantes.

REFLECTIONS/PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Con «Destruction Derby», Psygnosis consiguió uno de sus éxitos más sonados del pasado año. Mientras disfrutábamos con ese gran programa destruyendo vehículos y ganando carreras, en Psygnosis no se quedaron mirando. Comenzaron a desarrollar «Destruction Derby 2», con una clara vocación de superación a todos los niveles: en jugabilidad, en técnica y en adicción. Un año más tarde, el juego está terminado, y nosotros preparados para disfrutarlo. Veremos si cubre las expectativas.

MUY ESPECTACULAR

Haciendo un somero repaso, pocos eran los fallos que había que pulir en «Destruction Derby», y lo mejor era mejorarlo en tres direcciones: en extensión, posibilidades, y sobre todo, en espectacularidad. Las dos primeras eran posibles, sin duda, pero, ¿y la tercera?
Y esa ha sido la dirección en que más han trabajado en Psygnosis, en hacer el arcade de carreras más espectacular del mercado. Esto se nota desde el principio, con una intro que quita el hipo y nos anticipa lo que sentiremos cuando estemos en carrera. En la pista se desboca todo el potencial que encierra «DD 2»: los circuitos son mucho más atractivos gráficamente y con un nivel de detalle mayor, también más largos y con desarrollos que no tienen que ver con su predecesor.
Las rectas son ahora larguísimas, las curvas cerradas y con inclinación, y los trazados más sinuosos, con túneles y cruces; pero, sin duda, lo que más llama la atención son los saltos. Con cierta envidia de «Wipeout», en los circuitos se han incorporado desniveles de distintas alturas en los que nuestro coche sale literalmente volando, y si no los tomamos completamente rectos se producirá un giro del mismo.

Psygnosis nos ha demostrado que «Destruction Derby» se podía mejorar, elevando aún más los niveles de adicción, diversión y acción desbocada





El número de efectos visuales se ha ampliado; ahora, los coches pueden despedir chispas, quemar ruedas, y el motor puede incendiarse.

UN COCHE CASI DE VERDAD

Sí, habeís leido bien. Porque ahora el comportamiento del vehículo es más realista, al igual que su manejo que, no obstante, sigue siendo totalmente arcade, pero un pelín más complicado. Se ha aumentado el número de polígonos de los vehículos de 112 a 254, consiguiéndose un mayor detalle, y que se perciban mejor los trozos de coche que salen despedidos, las abolladuras del mismo y el giro de las ruedas, que ahora tienen suspensión independiente. El nivel de destrozo al que se someten los bólidos es mucho más completo, pues además de desprenderse trozos de metal, podremos perder las ruedas, el capó o partes del techo. Los efectos visuales se han ampliado, y cuando antes los coches sólo producían humo, ahora despiden chispas, queman ruedas al acelerar y el motor puede incendiarse; por hacer, reflejan hasta los rayos del sol. De paso, no dejéis de admiraros por los fabulosos efectos de luces y sombras, hechos mediante Gouraud.

El juego es, ante todo, espectacular de principio a fin, lo que lo hace mucho más divertido y agradable visualmente, aunque reduciendo ligeramente la jugabilidad en determinados momentos

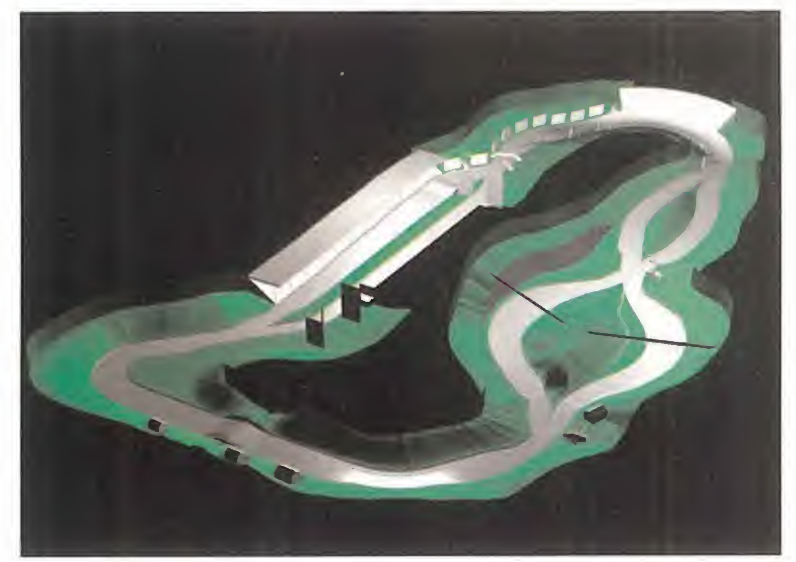


La espectacularidad vuelve a ser uno de los aspectos dominantes en «Destruction Derby 2», gracias a los nuevos algoritmos que calculan la dinámica de los coches, con impactos 3D.









El impacto de un coche contra otros, o contra los decorados, puede provocar ahora, además de giros y desplazamientos bestiales, vuelos estratosféricos del coche, y vuelcos completos o parciales. Esto se aprecia muy bien en las "arenas" circulares –hasta cuatro–, donde el nivel de impactos de unos coches con otros es más salvaje, continuo y desaforado, y por tanto más espectacular. Ello es debido a un cambio en los algoritmos que calculan la dinámica de los choques, que en «DD» lo hacían con colisiones 2D, y ahora computan impáctos dinámicos 3D.

¿En qué se traducen todas estas mejoras? Pues en mayor velocidad de juego y continuidad de la acción, lo que conlleva un juego infinitamente más rápido y divertido, y con una adicción desmesurada.

CRECEN LAS POSIBILIDADES

«DD2» mantiene el sistema de juego del anterior, con una mecánica y modos similares, pero ampliados. Continúa habiendo cuatro tipos de carreras: Wreckin' Racing, Stock Car Racing, Destruction Derby y Time Trials, en las que se puede participar bien en forma de Campeonato, Duel, Team Pairs, Tag Racing o Multiplayer –mediante link cable, aunque se ha primado la competición individual–. Las vistas de la acción se han reducido a dos: interna y externa.

El número de coches siguen siendo tres –correspondientes a cada nivel de dificultad–, pero los circuitos ahora son siete –aunque quizás haya alguno más oculto– y de una longitud mayor. Como importante novedad incorporan un área de boxes donde los coches pueden ser reparados durante la carrera, lo que acaba por confirmar la acentuación de la competición en «DD2», como si de carreras NASCAR o Indy Car se tratara. Podremos seguir deleitándonos con las repeticiones de nuestras actuaciones y las de los demás pilotos, además de con un Stunt Mode en el que montar nuestro propio show de destrucción.

Lo mejor es probarlo, ya que sólo así sentiremos la belleza de gráficos poligonales renderizados, la rotundidad de los sonidos, y una muy lograda sensación de velocidad... Y, sobre todo, el placer de la destrucción, destrucción a tope.

C.S.G.



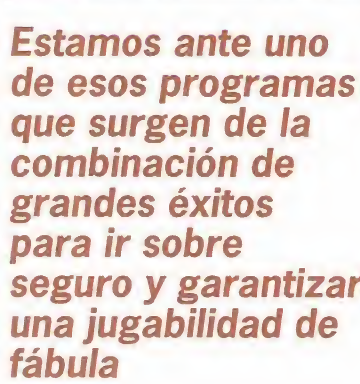
Necrodome

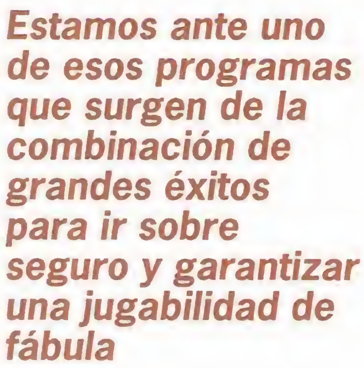
Gladiadores del futuro

RAVEN SOFTWARE/SSI
Disponible: **PC CD**
ARCADE

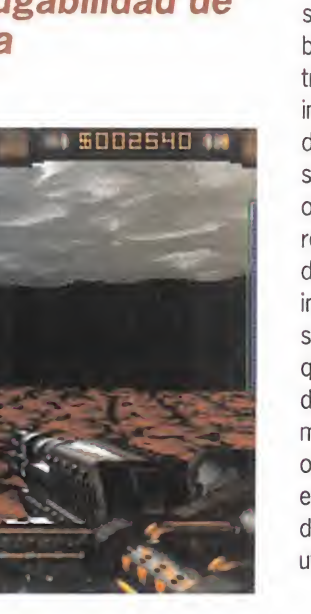


Al jugar con «Necrodome», nos vienen a la cabeza tres nombres: «Doom», «Megarace 2» y «Return Fire». Nada más empezar, una brillante secuencia renderizada nos muestra nuestro vehículo de transporte: un carro blindado con torreta, muy parecido a los de «Megarace2». Desde su panza de kevlar se vislumbra el exterior a través de una perspectiva subjetiva generada por un Engine3D, muy similar al usado en los arcades doomnianos. Y, finalmente, el objetivo de la misión está claramente inspirado en «Return Fire»: coger una bandera en forma de calavera del interior de una fortaleza, previo destrozo de la misma, y regresar a la salida.
La originalidad es uno de los puntos fuertes del programa, pese a ello. Los escenarios son superficies de muy variada orografía, siempre cerrados. Se les conoce por el muy adecuado nombre de arenas, por aquello de los gladiadores. Están llenos de obstáculos como lagos, barreras, distintos niveles, e incontables enemigos a pie o metidos dentro de espectaculares vehículos devastadores. Antes de entrar de lleno en estos terribles campos de batalla, hay que conocer los distintos objetivos de la partida, que siempre culminarán con la toma de la bandera oculta. No falta tampoco el mapa cenital para los que su sentido de la orientación sea más bien el del despiste.
Para arrasar todo lo que se ponga por delante podemos usar las diversas armas disponibles desde la cabina del tanque o subir a la torreta giratoria para acribillar con proyectiles aún más destructivos. Además, si nuestro carro es destruido y activamos la secuencia de eyección a tiempo, podremos continuar la lucha, aunque tenga que ser con las piernas como único motor y un endeble traje como única protección de nuestra anatomía humana. Esta variedad de posiciones es lo más innovador y atractivo del programa.



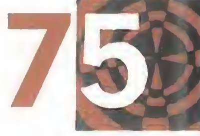


Estamos ante uno de esos programas que surgen de la combinación de grandes éxitos para ir sobre seguro y garantizar una jugabilidad de fábula



Técnicamente, «Necrodome» no es de los que sorprenden, pero al menos sí convence. En alta resolución, los mapeados de texturas poseen la calidad suficiente para recrear con bastante verosimilitud el entorno tridimensional en el que estamos inmersos. Los diseños de los decorados, construcciones, soldados y vehículos no son muy originales, pero el detalle de su realización, y los efectos visuales de explosiones y desintegraciones, invitan a disparar sin tregua. El sonido mantiene el tono notable que predomina en lo visual. Lo más destacable es la cámara exterior, muy espectacular gracias a sus opciones. La única pega es la excesiva cantidad de teclas que se llegan a utilizar.

A.T.I.



F1 Manager

SE BUSCA DIRECTIVO

Cada vez son más los que conectan con la innata espectacularidad y altas dosis de riesgo de la categoría reina del automovilismo. Y hasta es posible que parte de la culpa de este auge se deba al éxito de su versión informática, el ya mítico «Formula One Grand Prix». Ahora «F1 Manager» se convierte en el complemento perfecto y casi podríamos decir imprescindible para los que sientan la pasión de este deporte.

EUROPRESS
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR/ESTRATEGIA

Como era de esperar, fue Microprose la encargada de poner una nueva pica en la simulación de la Fórmula 1, creando «Grand Prix Manager», la primera vez que los grandes seguidores del "gran circo" teníamos la oportunidad de emular a nuestros envidiados directores de equipo. Un programa espléndido, que no obstante nos dejaba con las ganas de ver una buena representación de las carreras en la que contemplar el resultado de nuestros esfuerzos. Y la solución a este inconveniente es la principal baza de este «F1 Manager», pero no la única. Con render en tiempo real y resolución SVGA, podréis contemplar la acción de los grandes premios en toda su intensidad gracias a cinco perspectivas de cámara: la del piloto y las más habituales en las retransmisiones televisivas.

Es evidente que no se acerca ni de lejos a la calidad gráfica de «GP2», ni tampoco lo pretendía dado que la esencia del programa es meternos de lleno en las responsabilidades de managers como Flavio Briattore o Frank Williams, aunque dada nuestra inexperiencia nuestro modelo ideal sería más bien Jackie Stewart.

Pero ya decíamos que este encomiable esfuerzo en hacer más atractiva una simulación tan poco propicia a virtuosismos gráficos, no es más que un aspecto positivo entre los muchos que tiene este brillante y complejo programa. Incluso es el de menor importancia

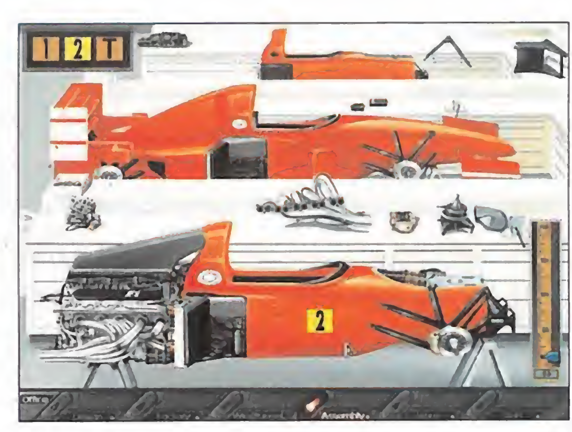


Los menús no son ningún derroche de originalidad, pero cumplen su cometido de no ser incómodos, gracias a un eficaz interface.

Una genial simulación que os permitirá vivir toda la intensidad del mágico interior de la Fórmula Uno

ante la enorme variedad de secciones de la empresa que tendremos que dirigir, auténtica clave de que esta simulación llegue un grado de realismo insuperable. Son tres grandes áreas las que ocuparán nuestro cerebro: financiera, fabricación y deportiva. Lo que en cada escudería tiene una enorme división específica para cada uno de estos cometidos con







su correspondiente director general y miles de empleados, pasa todo a quedar bajo nuestro control. Toda una locura que va a entusiasmar a los verdaderos amantes y conocedores de la F1.

TRES EN UNO

Vamos a poner sólo unos ejemplos, porque mencionarlo al completo podría llevarnos media revista. Tendréis que supervisar los contratos con las marcas que os suministran el motor, el lubricante y demás componentes primordiales. Pero el dinero hay que sacarlo de algún sitio, y para eso están el patrocinador general y los sponsors, cuyos logotipos adornarán cada centímetro del chasis del monoplaza, sin olvidar el casco y el mono del piloto.

Otra fuente de ingresos es el merchandising. En los balances del banco podremos controlar el saneamiento de las cuentas y así lanzarnos a revisar los contratos de los ingenieros y pilotos, cuya remuneración influye en su moral y rendimiento.

El segundo gran grupo ya es para caerse de espaldas: el diseño y fabricación del coche como si fuésemos todo un John Barnard. No es ninguna exageración, de verdad. Si os apasionan estas máquinas, nunca antes habréis estado tan cerca de poder crear una siguiendo vuestros gustos personales. Desde el diseño de la línea del chasis con estudios en el túnel del viento, al ensamblaje de los componentes primordiales, pasando por el control de la calidad y cantidad de los mismos, tomaréis las decisiones fundamentales, aunque en este punto tiene gran influencia la capacidad de vuestros ingenieros; de ahí que lo mejor sea poner en nómina a los más cualificados.



Puede que al principio os asuste un poco la gran cantidad de aspectos a controlar, pero en poco tiempo se empiezan a conocer los entresijos más profundos e interesantes de la F1.

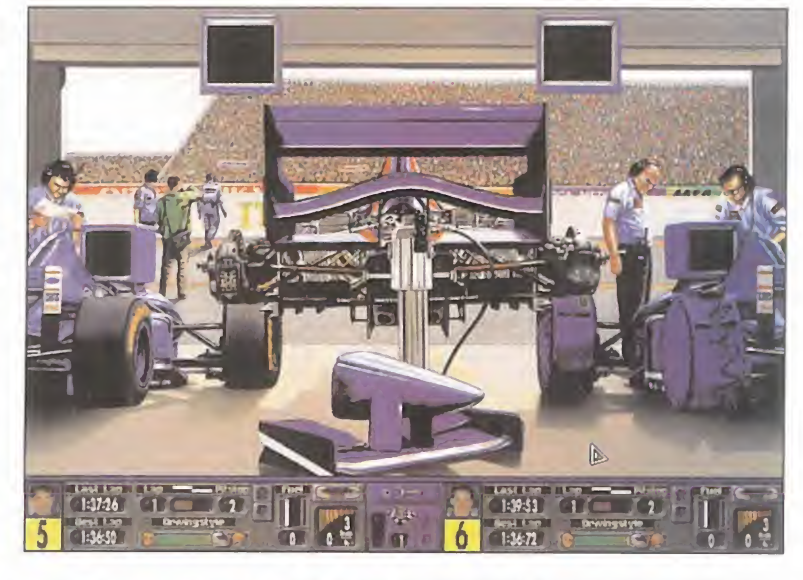




La calidad de la representación de la carrera es suficiente para vivir con gran emoción el gran premio.







FIA: SELLO DE CALIDAD

Por último, la dirección deportiva. Cuando ya tengáis construidos dos coches y la economía no esté en números rojos, llega la hora de la competición con la que ya estaréis familiarizados si sois unos monstruos del «GP2». Los entrenamientos, la estrategia de carrera, el control de los boxes y la improvisación sobre la marcha, ya que contemplaréis la carrera en directo, serán las duras tareas de tres días de infarto.

La gran cantidad de cometidos de los que seréis los máximos responsables os trasladarán todo el stress de uno de los más difíciles trabajos del mundo

En resumen, «F1 Manager» ofrece a todos, sin límite de edad, preferiblemente con conocimientos previos, experiencia no necesaria y formación a cargo de la empresa, un puesto de director general en una escudería del Campeonato Mundial de Fórmula Uno con el aval de la FIA.

A.T.I.

85

The adventures of Lomax

Un paseo por Lemmingland

PSYGNOSIS/SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Pocos eran los géneros que quedaban por encuadrar a los lemmings, y las plataformas en su sentido más amplio era uno de ellos. Psygnosis cubre el vacío con «The Adventures of Lomax», aunque sólo los poseedores de PlayStation podrán disfrutarlo. ¿Quizás una versión PC en el futuro? Como siempre, hay un malo malísimo que, ahora, ha recalado en el país de los lemmings, hechizándoles y haciéndoles la vida imposible. Como Sir Lomax, nuestra tarea será la de recorrer decenas de niveles sin más preocupación relativa que la de encontrar la salida. Y decimos relativa porque a lo largo de nuestro recorrido habrá algún que otro enemigo que hacer frente y muchos lemmings que sacar de su hechizo. Sir Lomax tiene un conjunto de habilidades que le permitirán llegar a lugares inaccesibles construyendo una escalera o lanzando una cuerda, o golpear a los enemigos con su casco dirigible o su torbellino demoledor. Esas habilidades las irá adquiriendo a medida que avance en el juego, ya que se encuentran escondidas en vasijas, que también contienen monedas canjeables por bonus.

79







«The aventures of Lomax» es –al igual que «Rayman»– un homenaje a la plataforma en estado puro, pues las hay de todo pelaje. Montones de pruebas de habilidad y precisión –y algún puzzle de inteligencia–, se interpondrán entre nosotros y el final de nivel, aunque como la dificultad está muy graduada, es apto para todos los plataformeros.
En cuanto a su realización, el juego es bonito a más no poder, con gráficos llenos de color y muy simpáticos, bien realizados. Las animaciones no tienen pega alguna,



Aunque sea un plataformas clásico, mantiene un nivel de calidad que lo diferencia de los juegos del montón, consiguiendo un programa divertido y bastante agradable de jugar

y los decorados disponen de hasta cinco niveles de scroll simultáneos. Estos elementos, y un manejo correcto, consiguen que la acción sea continua y nos veamos inmersos en el fragor adictivo de la buena plataforma. Cuenta con el añadido de que los textos están en castellano. No podemos dudar que PlayStation y las plataformas están hechos el uno para el otro.

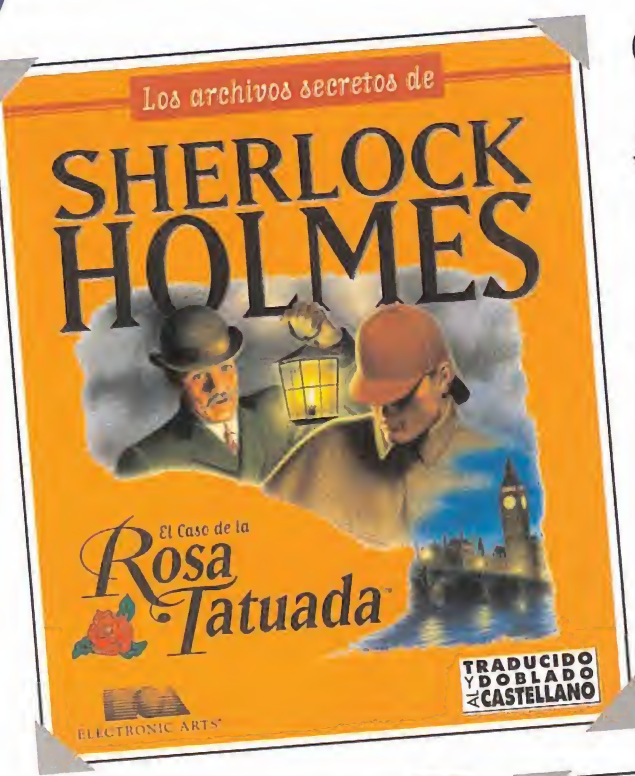
C.S.G.

El crimen nunca descansa...

- Londres se ve afectado por una oleada de misteriosos crímenes.
- El honor de la familia Real está en entredicho.
- El gobierno está al borde del ridículo público.
- La nación sufre un descrédito absoluto.

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Un trabajo delicado para un detective excepcional:



SHERLOCK HOLMES



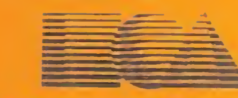






Aventura gráfica. Disponible en PC CD-ROM.

Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.
Sherlock Holmes y Dr. Watson fueron creados por Sir Arthur Doyle y aparecen en sus novelas y libros. La utilización de los personajes de Sherlock Holmes es un acuerdo con Dame Jean Conan Doyle.



ELECTRONIC ARTS® SOFTWARE

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel. 541 381 0256. Fax 541 381 5562

Edita y distribuye **ELECTRONICS ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade. Rufino González 23 bis. Planta 1. Local 2. 28037 Madrid. Tel. 91-304 70 91. Fax 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



Intruder

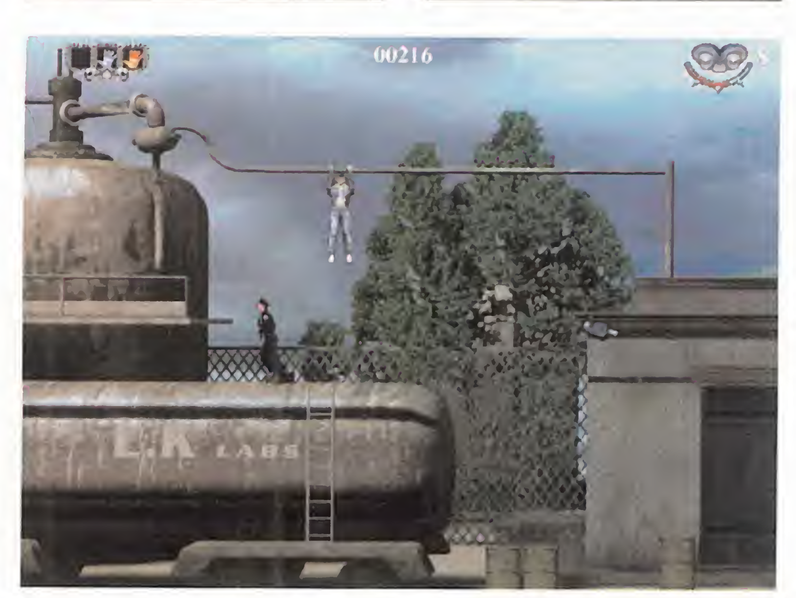
Infección benigna

MICROFOLIE'S
Disponible: **PC CD**
ARCADE









Reza un dicho que, cuando uno menos se lo espera, salta la liebre. Aunque el símil cinegético no venga demasiado a cuento en una publicación como ésta, la verdad es que el sentido de la frase nos viene que ni pintado. Estamos ante uno de esos casos que ocurren de vez en cuando; extraños casos en que determinado proyecto que, en cierto momento, se comenzó a promocionar de manera desaforada, un buen día desaparece del panorama como por arte de birlibirloque, y de él nunca más se supo... hasta que resurge, como el Guadiana, por un lugar inesperado, cambiando de sello, a veces hasta de formato, y las más, de nombre.

Y es que «Intruder» no es otro juego que el «Parasite» que, durante meses, Psygnosis publicitó en multitud de ferias, para PC y PSX, y al que se tragó la tierra sin que nadie supiera el cómo o el porqué. Ahora, y con Microfolie´s, reaparece dispuesto a dar guerra.

«Intruder» es un arcade bastante notable, que combina plataformas con una acción horizontal frenética, con una adecuada variedad de situaciones, enemigos y objetivos primarios en cada fase individual.

66

Nada nuevo, quizá, pero realizado con una calidad técnica más que digna, aprovechando bastante bien las posibilidades de la imagen prerenderizada.

La historia que da vida a «Intruder» parte de una extraña mutación que está afectando a la raza humana, provocada por un agente extraño. Un diminuto ser alienígena que se introduce en los organismos animales y los transforma en horribles bestias. Su objetivo... bien, algo así como implantar su especie como reina del planeta. Hemos sido "infectados" por esta criatura, y nuestro futuro se ve bastante negro, a no ser que en una carrera contra el tiempo venzamos al enemigo en su terreno, destruyendo la infraestructura y tecnología que lo soporta. Pero, mientras tanto, la población "sana" se está encargando de eliminar a todos los mutantes, ante el peligro que para ellos representan.

Estamos ante un arcade muy correcto en casi todos sus aspectos, que busca entretener y lo consigue

Y ahí entramos nosotros, huyendo, peleando, y corriendo en una frenética carrera en la que el tiempo es nuestro gran enemigo.

Técnicamente logrado, algo reiterativo en su conjunto, pero dotado de pequeñas gotas de originalidad, resulta entretenido sin complicarse en extrañas ideas, ni en la jugabilidad. Y no hay que buscar más, porque tampoco hace falta. «Intruder» quizá no deba ser considerado como una joya, pero tampoco parece perseguirlo. Busca divertir, y lo consigue. Y eso, no está nada mal.

F.D.L.

Mechwarrior 2: Mercenaries

La guerra como negocio

ACTIVISION
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ACCIÓN/ESTRATEGIA

Inspirado en el wargame «Battletech», nos llega de Activision este simulador de robots con elementos de juego de estrategia-dominio. La idea no deja de ser interesante. Como mercenario en que te encarnas, la guerra no es otra cosa que tu negocio, para el que cuentas como herramienta con la última generación de armas: los robots más conocidos como "Mechs".

Así transcurre el juego: tus contratos son misiones a cumplir en lejanos planetas; tus recursos humanos son los pilotos con los que formarás los equipos que han de triunfar en las bélicas misiones; tus activos, los robots, los misiles, las armas... Controlas la gestión desde tu base, desde la que dispones de acceso a todos los datos y decisiones necesarios. Y no se te olvide nunca lo más importante: una saneada cuenta de resultados al final de cada ejercicio.

Es el desarrollo de las misiones el que nos conduce al componente de simulador del juego. Como ocurre en todos los simuladores, el conjunto de teclas a conocerse es tremebundo: tenemos diversas vistas posibles, acceso a infinitos indicadores, hay que manejar las armas, y mover el robot.

Se nos proponen tres niveles de juego, a saber: a nivel de jefe de la empresa habremos de tomar todas las decisiones citadas, desde seleccionar el equipo hasta aceptar las misiones y comprar el armamento; a nivel de mercenario, formaremos parte de un equipo en las misiones que se vayan aceptando, pero no tendremos control económico; a nivel de simulador, podremos configurar misiones y realizarlas aisladamente.









Gestiona tu propia empresa de mercenarios y piérdete en el laberinto de los mandos de un "Mech". Si sobrevives, te puedes hacer de oro

«Mechwarrior 2» incorpora un sistema llamado "Mercnet" que permite la participación con otros jugadores, en red.

Los gráficos y sonidos son de bastante calidad, aunque algo oscuros y no muy ricos. Las secuencias de vídeo que aparecen en determinados momentos adolecen del mismo problema. Hay bastante voz sintetizada que le da una extraordinaria ambientación al juego; los discursos, no obstante, están en inglés.

El problema viene, precisamente, a la hora de jugar. La respuesta a nuestras órdenes es bastante lenta en la parte "administrativa", pero se hace insufrible cuando luchamos contra el enemigo. La dificultad a la hora de acertar, no ya a un enemigo, sino siquiera de apuntarle con el objetivo manejado por el ratón, es extrema. Si a esto unimos la enciclopedia de teclas a manejar, resulta que no se llega a jugar: más bien, se lee.

En suma, un juego muy completo en posibilidades, muy cuidado en aspecto, muy molesto de jugar.

F.H.G.



Daggerfall

LA ESPERADA Y DESEADA SEGUNDA PARTE

Por aquí, en España, hemos oído hablar mucho de un juego llamado «Arena: The Elder Scrolls». Hay que confesar que no ha sido una percepción exenta de cierta envidia, al no tener acceso a tan, al parecer, atrayente juego de rol. Así que, cuando comenzamos a oír noticias sobre el desarrollo de su segunda parte, no nos hacíamos muchas ilusiones, que digamos...

BETHESDA/VIRGIN
Disponible: **PC CD**
JDR

Pero la suerte ha estado esta vez de nuestro lado y vamos a poder disfrutar de una versión en condiciones. Y esto significa que nos vamos a poder hacer una idea bastante aproximada de lo que nos hemos perdido, ya que el sistema utilizado por «Daggerfall», como es típico en continuaciones a juegos de éxito, es el de la primera parte, con ligeros retoques.

PREPARACIÓN PARA LA AVENTURA

Como en los buenos clásicos JDRs, «Daggerfall» comienza con la generación de nuestro alter ego en la pantalla, cosa que no se estaba estilando demasiado en los últimos tiempos. Y no contentos con respetar la tradición, la llevan hasta sus máximas consecuencias.
Comenzamos eligiendo la patria del personaje de entre las regiones que conforman el mundo de Tamriel; dicha patria define su raza. Tras tal nacimiento y filiación, hemos de elegir la profesión de nuestro héroe, lo que podremos hacer, y aquí está la novedad, bien por elección directa o bien por respuestas a un juego de preguntas "psicológicas" del tipo ¿qué harías si...? Este método ya se usó en algún clásico; «Ultima V» es un ejemplo. La verdad es que es un método muy interesante y entretenido.



La lentitud de acceso a las distintas pantallas del inventario y la dificultad en el manejo del ratón al golpear a los enemigos, restan puntos de jugabilidad.

Podremos crear y usar nuestros propios hechizos mediante la apropiada combinación de una serie de efectos

Posteriormente, se usa, con menos componente psicológica, para caracterizar la biografía del personaje. De otro modo, aquí se usan preguntas mucho más directas. Termina la generación con la asignación de ciertos puntos a cada uno de los atributos del personaje –fuerza, inteligencia...– y a sus habilidades.
Éste es el primer síntoma de que los creadores de este juego –Bethesda– son verdaderos JDR-adictos y tratan de respetar al máximo el paralelismo con el funcionamiento de los JDRs de mesa. Así, manifiestan su interés por la trama y profundidad argumental y psicológica del JDR, al tiempo que sostienen que el argumento definitivo lo ha de configurar el propio jugador con su actuación. Consecuentemente, en «Daggerfall» los posibles errores que cometa el héroe no le cierran la aventura: no hay que hacerlo todo bien para avanzar.
Todo esto supone un enfoque innovador para un JDR de PC. Seremos nosotros los que juzgaremos si se consiguen los objetivos.

EL SISTEMA DEL JUEGO

El movimiento es continuo, tridimensional y en primera persona, estilo «Doom». Consecuentemente, el combate se realiza en tiempo real, con fuerte componente arcade y escasa estratégia.

Como ya es casi obligado, hay un automapa bastante logrado, aunque carece de opciones de anotación. Se muestra en tres dimensiones, y aún así no pierde claridad.

En la parte inferior de la pantalla se muestran los distintos botones que dan acceso a las diferentes acciones. Entre ellas, el inventario, la hoja del personaje o el libro de magia. También hay uno que permite elegir el modo en que se juega.

En cuanto al inventario, tiene la típica forma de cuadrícula; cada casilla un objeto. Respecto a los hechizos, funcionan mediante puntos de magia a recuperar. La gran novedad es que se nos permite la creación de hechizos mediante la combinación de los llamados "efectos". Por supuesto, también hay hechizos tipo, que podremos aprender en los distintos gremios de magos. Porque también hay varios tipos de magia: Taumaturgia, Misticismo, Alteración, Restauración, Ilusión y Destrucción.

La interacción con los NPCs es muy rica, y fundamental en el desarrollo de la aventura. Se realiza mediante preguntas, que se construyen de con una primera parte a elegir entre "Cuéntame..." o "Dónde está...", y otra segunda con el objeto o sujeto a que se refiere. Podemos, asimismo, decidir el tono de la conversación –educado, normal, brusco–.





Se ha de elegir la profesión de nuestro héroe, lo que se puede hacer por elección directa o por respuestas a un juego de preguntas psicológicas.

El sucesor de «Arena» nos resarcirá de la carencia del clásico; un JDR para ordenador donde se respetan los principios de los de mesa



¿QUÉ NOS PARECE?

«Daggerfall» tiene un comienzo realmente impresionante, con la generación del personaje y la entrada a la aventura de la mano de un discurso de nuestro rey, en una escena digitalizada. Después, los gráficos del escenario y el movimiento tridimensional resultan normales a estas alturas de la tecnología.

El sonido tampoco destaca demasiado, aunque cumple su función de ambientación. Hay, no obstante, dos problemas de gravedad en el desarrollo del juego. El primero es el típico de lentitud de acceso a las distintas pantallas de inventario, hechizos, personaje..., que siempre resta adición al juego; máxime, considerando que es forzoso acceder a la de inventario cuando encuentras algún objeto.

El otro es más operativo: por desgracia, para golpear al enemigo no basta con pulsar el botón derecho del ratón, sino que además has de moverlo; y esto no es lo normal.

Por lo demás, el juego pretende una gran riqueza argumental, que de momento no podemos rebatir. Lo que sí parece más claro es el enorme tamaño del territorio a recorrer, con el riesgo que esto supone –el síndrome del mapa vacío–.

Como puntos fuertes, señalar el automapa, la interacción con NPCs, la posibilidad de diseñar hechizos y, sorpresa, la excelente presentación, incluido el manual.

En conclusión, y pese a todo lo dicho, «Daggerfall» es irrenunciable para todo amante a los JDRs; pero también algún seguidor de «Doom» con ganas de detenerse a pensar puede encontrarle cierto gustillo.

F.H.G.



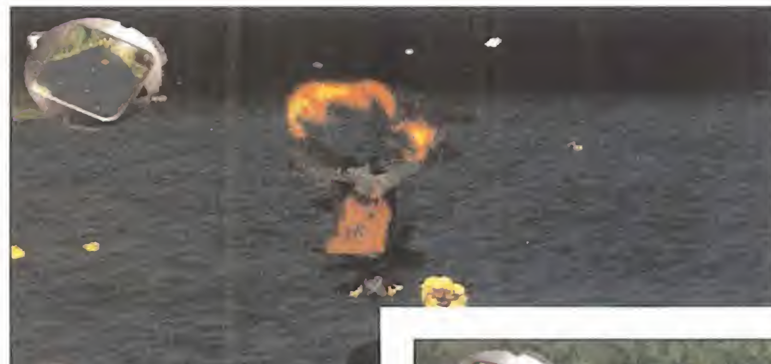


SWIV 3D

Dispara primero, pregunta después

SCI
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Estaba claro que no tardaríamos en ver cómo a la habitual vista cenital en dos dimensiones del shoot'em up clásico, se le sumaba por arte y magia del render una nueva dimensión, la del espacio. Ha ocurrido en «SWIV 3D». Se mantiene la perspectiva aérea, sólo que al ser el entorno tridimensional, la distancia de la cámara aumenta o disminuye según sea la posición de los vehículos. En cualquier caso, siempre contemplaremos la acción desde la parte trasera de los mismos. Sí, en plural, porque son dos los artefactos de demolición que podréis pilotar: un helicóptero y un híbrido tanque-jeep que es un buggy acorazado y armado.
A bordo de estas dos máquinas de masacrar deberéis recorrer más de 30 escenarios ideados para poner a prueba vuestros reflejos en la esquiva de los misiles que lanzan los tanques, baterías antiaéreas, aviones, helicópteros, lanchas y buques. En menor medida que la rapidez de movimiento, os hará falta puntería. Pero aquí pierde algo de protagonismo, puesto que el sistema de armamento más habitual, los misiles, son guiados electrónicamente por un cursor que va cambiando entre los blancos en pantalla. Eso sí, deberéis tener sangre fría para mantener la posición mientras disparáis al objetivo seleccionado, porque si no el puntero cambiará al siguiente, siguiendo patrones de cercanía y peligrosidad.



«SWIV 3D» es entretenido y su realización técnica resulta bastante novedosa, aunque presenta ligeros fallos de conjunto.







Antes de entrar en cada misión, sobre el mapa del terreno se nos indica la posición y aspecto de los objetivos a destruir: bases militares, aeropuertos, fábricas, estaciones telemétricas, plataformas petrolíferas y un buen número más de instalaciones que no debéis confundir con otros objetivos secundarios que tratarán de distraer vuestra atención. Los efectos visuales de las explosiones son tan convincentes que muchas veces giraréis bruscamente para evitar chocar contra las piezas que saltan por los aires cuando revientan las construcciones.
Pero este experimento de shoot'em up tridimensional no es del todo satisfactorio; la sensación 3D no es la más adecuada. Gran parte de la culpa la tiene el uso y abuso del fundido lejano, que provoca una profundidad del campo de visión tan escasa que muy frecuentemente nos atacan enemigos o nos disparan misiles desde no se sabe dónde. A este gran defecto hay que añadirle otro fallo de rigor en un arcade: los enemigos móviles tienen un diseño arcaico y sus movimientos son bruscos. La banda sonora es lo marchosa que hace falta, pero los efectos de sonido son ramplones y repetitivos. Todo esto hace que «SWIV 3D» sea simplemente entretenido y correcto, y no una bomba de tecnología y adicción.

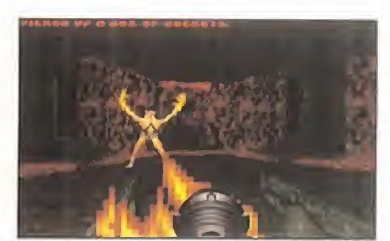

A.T.I.

70

Final Doom

Larga vida al rey

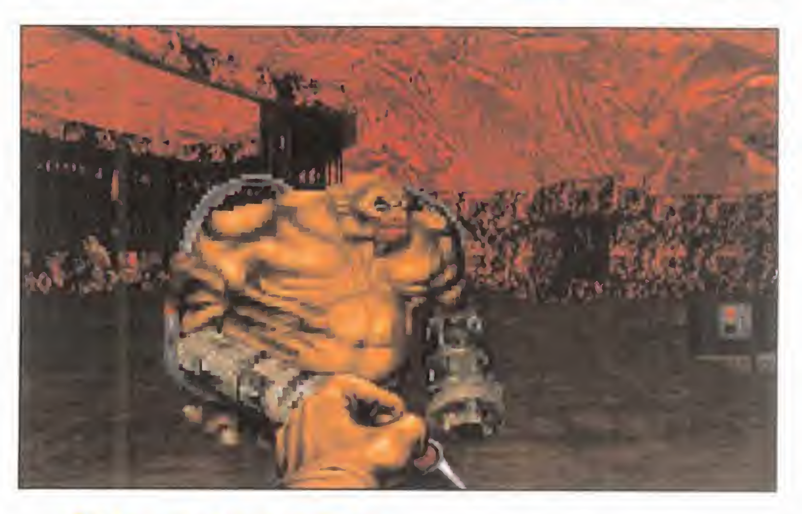




ID SOFTWARE/
GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Es un mito indiscutible. Su nombre es una palabra universal. Hablar de «Doom» es hablar de una leyenda del arcade. Los millones de horas de imparable diversión que ha hecho pasar a millones de personas sólo pueden compararse a los «Lemmings». Para explicar las razones de este legendario éxito llenaríamos unas cuantas páginas, pero todo puede resumirse en una frase asombrosamente simple: era, y sigue siendo, la mejor forma de desahogarse con un ordenador. Los años transcurridos desde su aparición han servido para forjar aún más el respeto que se le tiene, porque en adicción, diversión, frenesí y violencia no ha sido superado por las dos últimas joyas del género: «Duke Nukem 3D» y «Quake». Era inevitable que con el paso del tiempo le dieran mil vueltas en los aspectos técnicos, pero los dos episodios que componen esta nueva entrega nos han vuelto a demostrar que en jugabilidad, el «Doom» es la cima más alta, insuperable.
La resolución es VGA, no se puede mover la visión subjetiva en altura, tampoco es posible saltar ni los elementos decorativos saltan en mil pedazos. Todo esto, que en cualquier otro arcade doomniano de hoy en día serían razones suficientes para darle una patada, en estos 64 nuevos niveles se olvida desde el momento en que empieza la acción. Los diablillos que disparan sus bolas de fuego que esquivas moviéndote hacia los lados a la vez que disparas sin parar, las brutales caídas y retrocesos de los ex-humanos ante las balas de la escopeta recortada con sus impagables efectos de disparo y recarga, la indescriptible aniquilación de la ametralladora BFG 9000 que te mantiene girando y pulsando el botón de disparo hasta que se vacía el cargador, la bestialidad de la sierra mecánica y las explosiones, unidas a alucinantes desintegraciones que provocan los lanzacohetes, generan un espectáculo de una violencia que te rodea amenazándote como en ningún otro videojuego.
La galería de abominables seres –ya forman parte de la imaginación de los videomaníacos con sus infernales gritos que retumban en nuestro cerebro–, y que además tienen la particularidad de que su agresividad les lleva incluso a masacrarse entre ellos, se repite en "TNT" y "Plutonia", dos episodios independientes que incorporan como única novedad lo original de los escenarios, algo a considerar si tenemos en cuenta que debemos haber visto miles, y una mayor complejidad en los mecanismos de puertas, trampas y lugares secretos. Los efectos de sonido en estéreo y las demoníacas melodías en MIDI son el acompañamiento perfecto a el mejor método para liberar la tensión que puede recetar cualquier psicólogo.

A.T.I.



Más niveles para arrasar. Y que no se acaben nunca, por favor







86


Liv Tyler
la musa de Bertolucci en
"Belleza robada"
ocupa nuestra portada del
último mes del año.
Descubierta en un vídeo de Aerosmith
y lanzada por el
director italiano, ahora se ha convertido
en la protagonista
del debut de Tom Hanks como director
"That Thing You Do!".
La bomba del mes corre a cargo de
Brad Pitt, que pone
a caldo a Tom Cruise y Harrison Ford en una
entrevista prohibida
que te ofrecemos en exclusiva. Hablamos con
Ewan McGregor,
el antihéroe de "Trainspotting", y con
Jennifer Lopez,
la actriz latina más de moda del momento
y compinche de
Robin Williams en "Jack".
También te lo
contamos todo de las últimas películas
de Stallone, Hugh
Grant, Geena Davis y Schwarzenegger.
La cada vez más
en alza Leire Berrocal es nuestra
Generación 2000
del mes, y en el apartado de música
damos un
repaso a los últimos
lanzamientos
de monstruos como
Simply Red,
Tracy Bonham y Whitney Huston.
Ni Santa Claus
con renos y todo te puede dar
más que nosotros.
este mes en
FANTASTIC
magazine

Crash Bandicoot

La nueva mascota de Sony

NAUGHTY DOG/SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE



Ante vosotros está el exponente en PSX –y lo que probablemente sea su mascota oficial– de la nueva hornada de arcades de plataformas en 3D, que cuenta con competidores como «Super Mario 64» y «Sonic 3D». Sony juega muy fuerte con «Crash Bandicoot», y quizá lo suficiente para meterle presión en protagonismo a «Sonic 3D», pero sin llegar a hacerle ni cosquillas a «Super Mario 64», aunque todavía nos queden unos cuantos meses para verlo.
«Crash Bandicoot» es, ante todo, muy espectacular gráficamente, con todos los decorados renderizados y diseñados con mucho gusto. De ningún modo es 3D, tan sólo simulado, pero tan bien que engaña a cualquiera, sobre todo en fases avanzadas, donde la realización de los escenarios permitirá a Crash moverse virtualmente en varias direcciones. En este aspecto, los niveles tienen una variedad asombrosa, con recorridos horizontales, verticales, en distintas perspectivas, y distintos grados de profundidad en los decorados. Su realización, y del propio personaje, está tan bien lograda que las 3D imaginarias parecen reales.
Como juego de plataformas, las posibilidades son inmensas, y aunque las acciones del protagonista son limitadas, le bastan para moverse con total soltura por un mundo –con 30 niveles– que ofrece todo tipo de obstáculos, trampas y terrenos. Las alternativas en el camino, los atajos, los niveles ocultos, los mecanismos y situaciones curiosas, son habituales para dar riqueza al mismo tiempo que complejidad creciente. La acción es intensa y continua, contagiando al jugador, con el añadido de tener una realización brillante.
Jugar con «Crash Bandicoot» nos transporta a sensaciones antes experimentadas, y se convierte en el mejor juego de su género para PlayStation. No se puede tener una sin el otro.

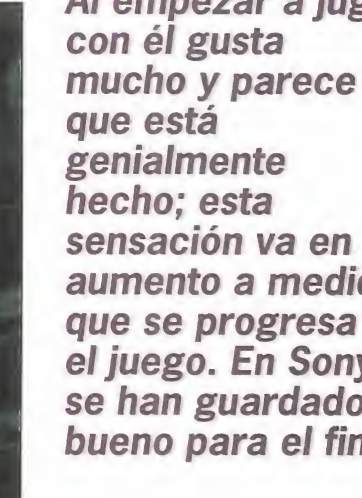
C.S.G.

82









Al empezar a jugar con él gusta mucho y parece que está genialmente hecho; esta sensación va en aumento a medida que se progresa en el juego. En Sony se han guardado lo bueno para el final



Rally Championship

EMOCIÓN GARANTIZADA

Todo programa de carreras automovilísticas aspira a conseguir un solo objetivo: sentar al jugador a los mandos de un coche deportivo que, seguramente, nunca podrá conseguir, y hacerle vivir una emoción lo más cercana posible a la que sienten los pilotos profesionales. «Rally Championship» lo consigue.



EUROPRESS
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO/ARCADE



Jugar con «Rally Championship» es toda una experiencia. Este sensacional programa nos pone de barro hasta las orejas, nos hace girar la cabeza en cada curva, y mantiene nuestro pulso acelerado desde el comienzo. Y lo consigue con unos gráficos estupendos, una adicción propia del arcade más endiablado y, sobre todo, con una ambientación sobrecogedora. Sí, hablamos de un "juego de coches".

CONTROL ABSOLUTO

Enumerar aquí todas las opciones disponibles sería una empresa imposible en tan pocas páginas. Para empezar, disponemos de seis deportivos para elegir. Gráficamente, podemos controlar desde el tamaño de la ventana en la que vemos la acción hasta el nivel de detalle, pasando por la resolución y efectos visuales. Si hablamos de mecánica, controlamos cada parte de nuestros deportivo, empezando por la suspensión, neumáticos, resolución del volante y terminando por el cambio de marchas, o la relación de las mismas. En cuanto a los modos de juego, tenemos cinco niveles de arcade, diferenciados por su creciente dificultad, además del campeonato propiamente dicho –basado en el "Network Q RAC Rally" británico–, el modo de práctica individual y las contrarreloj. Por variar, podemos modificar hasta el nivel de inteligencia artificial de nuestros adversarios –¿alguien da más?–.



La cantidad de detalles que se pueden variar en los vehículos es muy numerosa, como se puede apreciar en la imagen superior.



Todo ha sido cuidado hasta el último detalle para ofrecernos un impresionante arcade deportivo al que no le falta nada reseñable



El realismo es el protagonista de este programa: todo lo que podemos ver y sentir en un rally real está presente en «Rally Championship»



La diversidad de escenarios que nos podremos encontrar, influenciados por la climatología, es un punto fuerte del juego y aumenta su realismo.

Group N, Class 4
Proton Wira

Group A, Class 8
Subaru Impreza

Group A, Class 8
Ford Escort RS Cosworth

Otro aspecto muy importante, como los circuitos, tampoco se ha descuidado lo más mínimo, ya que podemos correr hasta en veintiocho diferentes, todos ellos copias fidedignas de los originales.

Para terminar con algunas de las opciones, reseñaremos la presencia o no de un copiloto, que nos va indicando en todo momento el siguiente tipo de curva a la que nos enfrentamos; y el juego en red, que soporta hasta ocho usuarios.

HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

Todas las opciones del mundo, no obstante, no sirven si, a la hora de correr, el juego no te engancha. Y «Rally Championship» es de los que enganchan, entre otras cosas, porque tardas mucho, mucho tiempo, en dejar de sorprendente por lo que está apareciendo en tu monitor. Todos hemos visto en esta clase de programas, por ejemplo, distintos ambientes a la hora de correr. Hablamos de lluvia, niebla, y todo eso.

En un programa como éste, que va de rallies, estos factores son muy importantes, ya que no se trata de correr en circuitos perfectamente habilitados, sino en toda clase de terrenos naturales, con toda la variabilidad que esto supone. Pues bien, «Rally Championship» lo tiene todo, y de la forma más realista. Durante las carreras podemos oír el ruido de las piedras chocando con la chapa de del vehículo, y hasta podemos ver cómo se va llenando la carrocería de barro. Y los gráficos no se quedan atrás: recorreremos terrenos llenos de barro, nieve, graba, hielo, con cambios de rasante, curvas de todo tipo, distintos anchos de carretera a través de estrechos bosques, amplias llanuras, túneles excavados en la nieve... todo lo que puedas imaginar. Y es que no hemos visto nada más espectacular como correr en un cisrcuito nevado, de noche y con lluvia.



Tendremos incluso un retrovisor para no perdernos ningún detalle.

NUESTRA OPINIÓN

En Europress han conseguido el equilibrio perfecto entre velocidad, detalle y espectáculo visual y sonoro, en un conjunto que resulta irresistible. Todo ha sido cuidado hasta el último detalle para ofrecer un impresionante arcade al que no le falta de nada. La sensación de velocidad, increíble, se basa en unos gráficos tridimensionales confeccionados con técnicas de mapeado de texturas, que se deslizan de una forma suave, continua... Y sobre todo, el realismo, que constituye uno de los puntos fuertes del programa.

Fallos, como tales, no hemos encontrado casi ninguno. Quizá nos hubiera gustado disponer de más vistas posibles durante la carrera –el juego sólo cuenta con 3 diferentes–, o más coches para correr. Por pedir, que no quede.

El veredicto, pues, no puede ser otro: realmente bueno.

F.J.R.

85





Virtua Cop

TIRO AL GÁNGSTER

Fenomenal. Cuantos más, mejor. Aquí no hay crisis, sino edad de oro. Nos referimos, por supuesto, al mercado lúdico del PC, tan atractivo que hasta Sega se ha decidido entrar a toda máquina en él. Tras algunos programillas procedentes de la Mega Drive, se han dejado de probaturas, y ahora, de la prestigiosa mano de AM2, ha llegado el momento de pura acción.



Las explosiones están magníficamente realizadas y, además, todo lo que las rodea sufre los efectos de la onda expansiva.

SEGA/AM2
Disponible: **PC CD**
ARCADE



Realmente, la única diferencia con respecto a la versión de la recreativa, es la falta de arma de fuego. Un simple ratón sustituye a tan espectacular réplica de un buen revólver o una automática. En lugar de sujetarla entre nuestras manos para moverla, apuntar y disparar, hay que apoyar la mano sobre el periférico rey del PC y desplazarlo frenéticamente por la pantalla usando el cursor como mira. Inevitablemente, la conversión pierde algo de sentido, y tanto en «Virtua Cop» como en cualquiera de sus tocayos, lo sencillo y repetitivo que resulta mover el puntero siempre será el punto más negativo del programa.

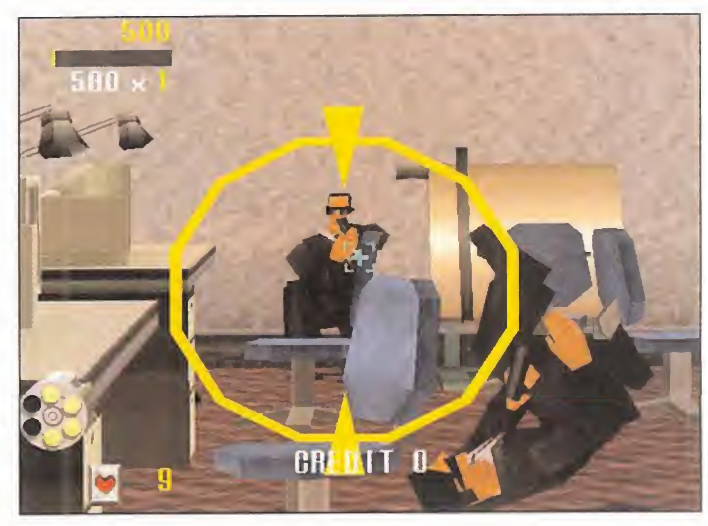
Para transformar esa posible falta de acción inherente a la mencionada diferencia entre los instrumentos de control, y conseguir que lo fácil que resulta apuntar con un ratón se complique, se duplican las amenazas en pantalla. Miles de enemigos que no tienen nada de tontos ni de suicidas, es decir, van a una velocidad de atletas y tienen una habilidad para esconderse y parapetarse que parecen miembros de las tropas de élite en lugar de vulgares asesinos a sueldo.

Todo un ejemplar de arcade para poner a prueba la puntería y sangre fría de los que gusten de poner la bala donde ponen el cursor

SIN PESTAÑEAR

Y todo esto es lo más inofensivo, porque si las balas quitan escasos puntos de salud, no puede decirse lo mismo de los cuchillos, granadas y proyectiles que nos arrojarán con una precisión absoluta. No hay movimiento posible, por lo que la única táctica para evitar el mortal impacto es destruirlos en pleno vuelo, tarea sólo apta para los mejores francotiradores informáticos. Tampoco está nada mal como activador de adrenalina el que de repente se abalance sobre ti un camión, y otros vehículos, que sólo podréis detener abatiendo al conductor. Claro que peor aún resultan los esbirros que surgen desde debajo de nuestra posición, nos asestan un golpe con todo tipo de objetos punzantes y





Las reacciones de los pistoleros cuando son alcanzados resultan de un realismo estremecedor.



En primerísimo primer plano –valga la expresión– aparecen súbitamente algunos sicarios muy difíciles de eliminar por su extrema rapidez.

Casi idéntico gráficamente a la recreativa, sólo se le puede reprochar la mediocridad del sonido y el que los enemigos siempre estén en los mismos sitios

desaparecen del primer plano tan velozmente como surgieron.

También hay otros inconvenientes que aumentan aún más la dificultad y la tensión: los rehenes y el ridículo cargador de las pistolas. Los primeros tienen la manía de corretear o levantarse de improviso en mitad de la refriega de tiros, aunque al menos levantan las manos para facilitarnos la rápida distinción. Y con respecto a lo segundo, exceptuando las escasas armas automáticas que pueden tener hasta 30 cartuchos, lo más habitual será que empuñéis un revólver con tan sólo seis proyectiles que deberéis recargar casi continuamente, quedando durante un par de segundos a merced del enemigo. Aquí no vale lo de pegar el dedo al gatillo. Al disparar bala a bala con frialdad, hay que unir el estar atentos a cuantas quedan en el tambor. Vuestro modelo debe ser Harry el Sucio.

REVOLUCIONA EL GÉNERO

A los que somos unos carrozas, «Virtua Cop» nos ha hecho rememorar nuestras hazañas bélicas en «Operation Wolf», y se podría decir que estamos ante una puesta al día de tan mítico arcade. Pero menuda puesta al día. Si «Virtua Fighter» ha sido una revolución total en los juegos de lucha, lo mismo puede decirse de su hermano en el campo de los shoot'em up. Con renderización en tiempo real, aunque el movimiento está determinado y controlado por el ordenador, todo el escenario da una gran sensación de 3D desconocida en un género que hasta ahora siempre había sido bidimensional. La resolución SVGA y la paleta de 16 bit dotan de gran riqueza y detalle tanto a los fondos como a todas las construcciones y vehículos, que pasan de ser elementos decorativos a formar parte de la acción, puesto que pueden ser destrozados por nuestros disparos. El dinamismo de la acción alcanza cotas muy elevadas porque mediante continuos cambios de dirección y fulgurantes zooms se realiza la marcación del punto de mira. Todos los enemigos, elaborados a base de polígonos, tienen unas animaciones tan reales que cuando se preparan a disparar asustan a cualquiera, y en el momento de ser alcanzados se tuercen y tambalean de una forma muy real. No salta una sola gota de sangre, pero los efectos visuales de impactos y explosiones amenazan con hacer estallar la pantalla del monitor. Una violencia limpia, pero sumamente efectiva. Es una pena que el sonido se limite a cumplir, pues estos magníficos gráficos necesitaban de un acompañamiento sonoro más impactante.

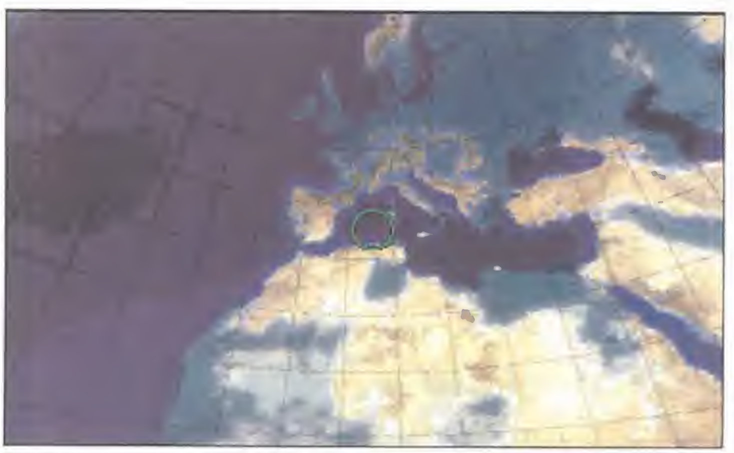
Como veis, no tendréis ni un momento de respiro y más os vale que vuestro ratón sea de los buenos. Es más que aconsejable limpiar la bola como haríais con el cañón de una ametralladora, sobre todo si retáis a un amigo en red.

A.T.I.



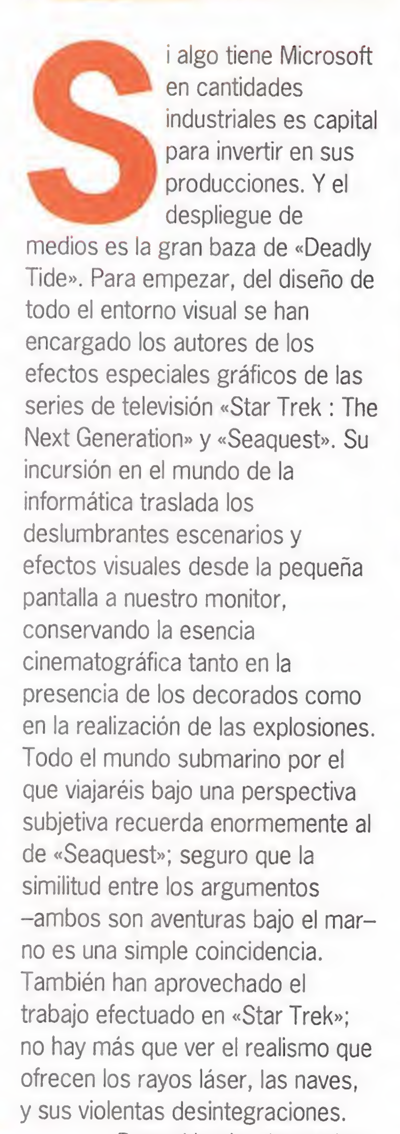
Deadly Tide

Colosal mediocridad





MICROSOFT
Disponible: **PC CD**
ARCADE



Si algo tiene Microsoft en cantidades industriales es capital para invertir en sus producciones. Y el despliegue de medios es la gran baza de «Deadly Tide». Para empezar, del diseño de todo el entorno visual se han encargado los autores de los efectos especiales gráficos de las series de televisión «Star Trek : The Next Generation» y «Seaquest». Su incursión en el mundo de la informática traslada los deslumbrantes escenarios y efectos visuales desde la pequeña pantalla a nuestro monitor, conservando la esencia cinematográfica tanto en la presencia de los decorados como en la realización de las explosiones. Todo el mundo submarino por el que viajaréis bajo una perspectiva subjetiva recuerda enormemente al de «Seaquest»; seguro que la similitud entre los argumentos –ambos son aventuras bajo el mar– no es una simple coincidencia. También han aprovechado el trabajo efectuado en «Star Trek»; no hay más que ver el realismo que ofrecen los rayos láser, las naves, y sus violentas desintegraciones.

Pero el hecho de que los responsables de los gráficos procedan del mundo de la imagen real es la principal causa del gran problema de «Deadly Tide», puesto que se ha empleado el vídeo en lugar de la renderización en tiempo real por el procesador, para la generación visual. Lo que en la televisión eran espléndidas imágenes digitalizadas desde plataformas Silicon Graphics, en nuestros PCs se convierten en un amasijo difuminado que incomoda notablemente la visión y, además, crea una enorme confusión cuando coinciden varias naves en pantalla, por lo difícil que se hace distinguirlas de algunos fondos. En resumen, toda la magnífica dirección artística de los gráficos pierde gran parte de su valor ante la escasa definición, consistencia y colorido de la imagen. Las maravillosas secuencias cinemáticas de enlace, la mejor





La escasa definición de la imagen y lo repetitivo de la acción devalúan la majestuosa super producción audiovisual



atmósfera sonora de la historia y una banda musical digna de John Williams, son los puntos positivos de esta tecnología que precisa, eso sí, de un lector de CD 6X como mínimo para que no se produzcan saltos en el refresco de la imagen. Con respecto a otros arcades del estilo de apuntar y disparar con el cursor, como son las sagas «Cyberia» y «Rebel Assault», este programa gana en cuanto a movilidad, porque aunque el desplazamiento es totalmente controlado por el ordenador, en determinados puntos la nave se detiene y entonces es posible controlar el giro de la vista en 360º. Además, el desarrollo no es siempre el mismo, hay diversos caminos a seguir.
De todas formas, muchos seguimos pensando que un arcade en el que sólo hay que mover el puntero, es algo monótono y aburrido para los que están acostumbrados a desatornillar las palancas de los joysticks.

A.T.I.

52

Deus

Un futuro del pasado

SILMARILS
Disponible: **PC CD**
ARCADE



En Silmaris decidieron que había llegado la hora de meterse de lleno en la moda, y crear un nuevo aniquilador de perspectiva subjetiva. Pero como ya estaba todo inventado, decidieron apostar por la originalidad y añadir a la habitual fórmula de acción, sangre y fuego cuanto más mejor, una pizca de rol. Y crearon «Robinson's Requiem», un manual para el asistente técnico sanitario. Ahora llega su segunda parte, que mantiene esta atractiva idea de hacer que el jugador, además de luchar, tenga que vigilar la salud de su personaje.



Un buen concepto de juego desvirtuado por culpa de una mala realización técnica



En «Deus» esa preocupación por el estado físico del protagonista va más allá: electrocardiograma, niveles mentales de locura, sueño y ansiedad, etc., etc. Ahí es nada, después de cada enfrentamiento tendréis que vigilar lo óptimo y saludable de todo ello.
Además, hay que curar las heridas recibidas en combate con un instrumental digno del botiquín de un médico de urgencias.
Si ya estáis entusiasmados ante esta singular propuesta, lamentamos deciros que «Deus» es injugable. Las misiones consisten en eliminar a los "crusaders", asesinos buscados por la federación que controla el destino de la humanidad en el año 2.165. Nada más aterrizar en el planeta, el peor mapa de los últimos tiempos ya te impide encontrar, con un mínimo de raciocinio, un camino a seguir para buscar a los sujetos. Al tratar de desplazarnos en tan extraño mundo tridimensional, un sistema de movimiento virtual-galápago nos supone más impedimento que los propios enemigos. Ya sea con teclas, ratón, pad o joystick, es tan lento como inconveniente y absurdo en un género en el que debe primar la velocidad de respuesta a los controles. Cuando llega el momento de atacar a un enemigo, «Deus» se convierte en una biblia de lo imperdonable para futuros programadores. Los modelos poligonales son tan ridículos en sus formas y maneras de atacar que casi da lástima matar a tan desdichados seres. Las rutinas de detección de impactos parecen estar en Basic. Los escenarios se sitúan a un nivel aceptable gracias a la SVGA. Y del Engine3D, mencionar que recurre a un fundido lejano demasiado evidente, las tramas de agua se superponen a la superficie y que caemos al vacío donde parecía haber tierra firme. Al sonido hay que aplicarle el dicho del "tal para cual". Dicen que sin feos no habría guapos. Pues bien, sin juegos como «Deus» luego no apreciaríamos a los buenos programas en lo que realmente valen.

A.T.I.

45

Orion Burguer

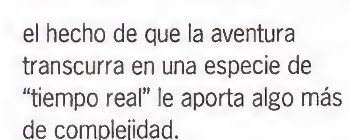
Todo por una hamburguesa

SANCTUARY WOODS/EIDOS
Disponible: **PC CD**
AVENTURA









Seguro que nadie sabía que hay una raza extraterrestre que se dedica a convertir planetas enteros en carne de hamburguesa, y que ahora le ha llegado el turno a la Tierra. No, seguro que no, porque si lo supiérais ya estaríais en la piel del protagonista de «Orion Burger», intentando salvar la Tierra de tan poco apetitoso destino.
A partir de este argumento tan simplón, Sanctuary Woods monta una aventura gráfica en la que manejamos a un tipo que tiene debe salvar el planeta pasando cinco curiosas pruebas. Y es que en «Orion Burger» todo es peculiar, porque el juego está realizado en un estilo y con un sentido del humor muy americanos, plagado de frases hechas y tópicos, aparte de situaciones que sólo les hacen gracia a ellos. Una aventura para americanos, pues además de estar en inglés, hay montones de diálogos –interminables y aburridos– que no tienen opción de subtítulos, y que tampoco se pueden saltar, por lo que no hay más remedio que tragárselos. Menos mal que por lo menos el manual está en nuestro idioma.
La mecánica de la aventura es clásica, con su inventario, su sistema de iconos –muy cómodo de usar, eso sí, y con cinco acciones nada más– y sus pantallas planas con perspectiva pero sin scroll. El mapeado no es excesivamente grande, al igual que el número de personajes y objetos, y la trama se repite una y otra vez en las mismas localizaciones. Decorados que, todo hay que decirlo, están realizados con su punto de calidad, dibujados a mano y posteriormente retocados digitalmente, simples pero graciosos, con animaciones bastante aparentes. La dificultad está bien regulada, y salvo alguna que otra prueba ilógica, no es demasiado difícil avanzar, aunque el hecho de que la aventura transcurra en una especie de "tiempo real" le aporta algo más de complejidad.
Sanctuary Woods lo ha intentado con una aventura en el estilo más clásico, en el que no se prodigan en exceso, y no les ha salido mal del todo. Bastante manejable, larga, muy clara, y básicamente entretenida, aunque con exceso de diálogos y un tanto repetitiva, y tampoco muy diferente a lo ya conocido.

C.S.G.

No es una gran maravilla, pero los devoradores de aventuras con un buen nivel de inglés sabrán apreciarla en su justa medida. Que a nadie se le atragante



Steel Panthers II: Modern Battles

Donde el tanque es el rey

SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA











Si «Steel Panthers» era el mejor programa de estrategia con el blindado como protagonista, su segunda parte viene a completar esta tendencia cubriendo la época subsiguiente a aquel juego. Del año 1.950 a 1.999, «Steel Panthers II» nos traslada a la Guerra de Corea, la de Vietnam, la de los Seis Días, o una hipotética agresión de Rusia a Ucrania, entre otras. Las más representativas y recientes batallas de nuestro siglo se ven fielmente plasmadas en forma de campañas y escenarios en los que el rigor histórico es norma fundamental. Hay cambios en «Steel Panthers II» respecto a su antecesor, pero más que nada de fondo, porque la forma externa y la mecánica de juego sigue invariable, lo que es una ventaja para los jugadores de «Steel Panthers», pero que lo convierte en una mera continuación. Lo más importante es el tratamiento de la guerra desde una nueva vertiente. Sigue tratándose de guerra acorazada, con el tanque como protagonista, pero cobran especial fuerza aspectos como el importante papel de la infantería, el concepto de la guerra de guerrillas, las batallas nocturnas o el protagonismo de las nuevas tecnologías bélicas. La mayoría de las unidades tienen más de un arma que puede ser activada o desactivada independientemente. El planteamiento de las batallas ha de ser distinto a «Steel Panthers», ya que el rango de movimiento de las unidades es mucho más elevado, así como su alcance de tiro y potencia de fuego. Es de destacar la aparición de unidades tan importantes estratégicamente como las baterías antiaéreas o de misiles, la infantería antitanque, los aviones a reacción, o los helicópteros de combate. El juego dispone también de editor de escenarios –incluso aleatorios– y unidades, juego por e-mail –pobres posibilidades multijugador–, y base de datos de los cientos de unidades disponibles. Sus gráficos son SVGA, con los mismos efectos y algunos vídeos, e idénticos FX sonoros. Y la misma calidad estratégica.

Una buena segunda parte de un gran juego de estrategia, al que no supera en casi ningún aspecto al haber sido planteada como una mera continuación

C.S.G.

79





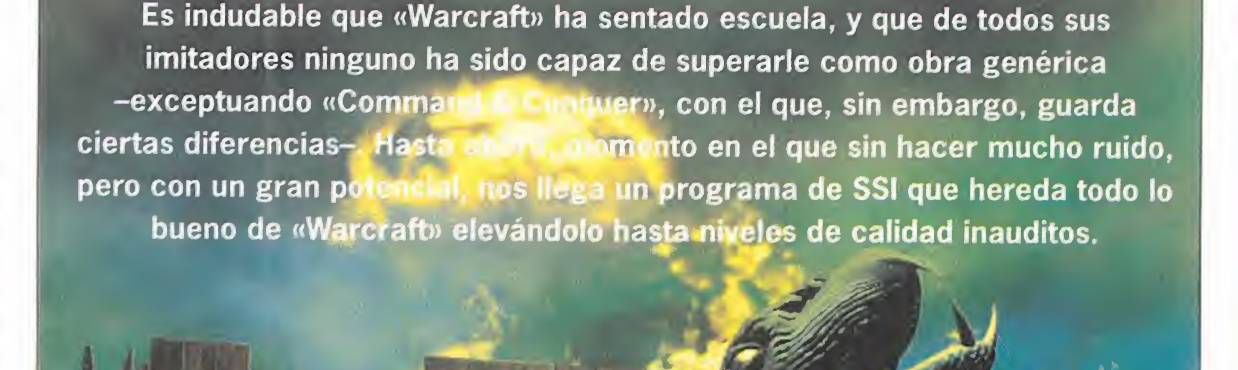
War Wind





SOPLAN NUEVOS VIENTOS

SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA



Es indudable que «Warcraft» ha sentado escuela, y que de todos sus imitadores ninguno ha sido capaz de superarle como obra genérica –exceptuando «Command & Conquer», con el que, sin embargo, guarda ciertas diferencias–. Hasta ahora, momento en el que sin hacer mucho ruido, pero con un gran potencial, nos llega un programa de SSI que hereda todo lo bueno de «Warcraft» elevándolo hasta niveles de calidad inauditos.

El nuevo programa de SSI y Mindscape llama la atención en el mismo momento en que uno se considere fanático de «Command & Conquer» o «Warcraft», siendo más comparable con este último, pero superándolo de lejos en la inmensa mayoría de aspectos.



La acción –avalada por una bonita historia– se desarrolla en el planeta de Yavuan, poblado por cuatro razas tremendamente diferentes entre sí en comportamiento, cualidades y unidades.
Cada raza necesita estrategias de juego distintas para su gobierno como entidad, pero es que la forma de combatir a cada raza también ha de ser distinta. Como todos los bandos disponen de tres escenarios sueltos y campañas compuestas por otros siete, son cuarenta escenarios en total, más los que vosotros creéis, ya que posee un potente editor de misiones; con esto ya tenéis explicado el porqué de la variedad. Y la dificultad es elevada –en unas más que en otras–.

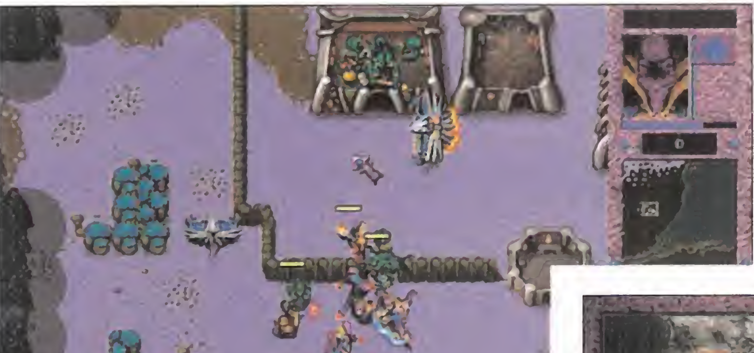
«War Wind» es lo mejor que la estrategia en tiempo real actual nos puede ofrecer: un juego sólido, sin fisuras, y realizado de manera soberbia. Otro acierto de SSI, merecedor del calificativo de gran obra

El sistema de juego es similar al usado en «Warcraft», orientado hacia un objetivo determinado. La mecánica es la clásica: recolectar para producir unidades y construcciones con las que, a su vez, recolectar más, construir más cosas y destruir a los enemigos que intentan hacer lo propio con nosotros.

EL ORGULLO DE LA RAZA

Los beneficios de la gran amplitud de miras de «War Wind» repercuten en su calidad y notoriedad estratégica. El juego no se hace más complicado, sino más completo. Cada raza –Tha'Roon, Obblinox, Eaggra,













y Shama'Li– dispone de once unidades distintas, más tres héroes dotados de poderes especiales. Hay una serie de tareas –recolectar, construir, luchar– que cualquier unidad puede realizar, aparte de las que son su especialidad por sus habilidades y características particulares –ocho en total–. Las unidades pueden mejorarse mediante añadidos biomecánicos, y la forma de adquirirlas es mediante reclutamiento en tabernas, o teniendo determinadas construcciones, así como un número variable de unidades inferiores a ella. Los héroes se nos ofrecerán cuando alcancemos unas condiciones especiales; el líder es nuestra unidad más importante: si muere, se acabará la partida.

Las construcciones son de seis tipos –palacios, tabernas, viviendas, laboratorios, academias militares y de magia–, aunque también podremos construir muros, carreteras, puentes y campos de minas. De los edificios, además de miembros de nuestra raza, también saldrán vehículos y unidades blindadas –transporte, tres tipos de barco de guerra, y dos naves voladoras–. Todo ello vendrá dado por las materias primas que recolectemos, o que robemos a nuestros enemigos.

Con su gran variedad de tipos de unidades, construcciones y tipos de juego, tanto individuales como multijugador, «War Wind» es un cúmulo de posibilidades enorme

«War Wind» consigue un equilibrio muy interesante entre todos sus aspectos, ya que además de estar prestando atención constantemente al proceso productivo, no podemos descuidar el puramente bélico, diplomacia incluida, tanto si atacamos como si nos defendemos.

Factores como la contratación de héroes y unidades, el uso de la magia –con cinco hechizos específicos por cada raza–, y la existencia de formas de vida salvaje en el planeta –hay once tipos de seres realmente extraños– hacen el juego mucho más interesante. Más que los ya existentes.

EFECTIVIDAD ANTE TODO

El enorme potencial del juego ha quedado al descubierto; ahora bien, ¿cómo hace SSI para administrarnos todo ese potencial? Pues mediante un cuidado interfaz –bajo Windows 95 exclusivamente– que se muestra en todo momento capaz y útil, sumamente interactivo y práctico, con una muy buena ayuda online y atajos de teclado para prácticamente todas las acciones. Esas múltiples acciones –38 en total– se representan por intuitivos iconos que aparecen al pinchar en cada unidad; la integración es tal que hasta los menús de juego –cargar, salvar, etc.– sólo son accesibles a través del líder de nuestras tropas. Con el ratón controlamos y manejamos todo de una forma fácil y rápida, aunque echarle un buen vistazo al manual es imprescindible para sacarle todo el jugo. Y decir que el juego está totalmente en inglés y que sólo el manual está en castellano.

La calidad no decae tampoco en las cuestiones técnicas. Los gráficos SVGA son preciosos y agradables, además de estar bien animados y ser graciosos pese a su pequeño tamaño. Los mapeados son grandes, y aunque se van aclarando a medida que pasamos con nuestras unidades por los sitios, la zona de visión se restringe a la posición de las fichas. Los efectos de sonido son sencillamente geniales, ambientando perfectamente el juego, al igual que la música digital.

«War Wind» es el heredero indiscutible de la saga «Warcraft», sólo que mucho más jugable y divertido, con más posibilidades y variedad, y técnicamente mucho más avanzado, además de incluir un importante número de opciones multijugador. La estrategia en tiempo real seguirá cautivando a todos los jugones mientras haya juegos como «War Wind», una adquisición muy acertada.

C.S.G.

88

XS

ALGO TARDE

Ha sido mucho tiempo el que hemos tenido que esperar por «XS», un programa con el que SCi pretendía romper todos los moldes en arcades 3D, y que en el momento de su anuncio parecía deparar algo realmente novedoso. Sin embargo, el tiempo no pasa en balde, ni siquiera para los proyectos, a priori, revolucionarios.

SCI
Disponible: **PC CD**
ARCADE

La idea que da forma a «XS» es, realmente, atractiva. Se trata de poner en nuestras manos un shoot'em up 3D –si se quiere, algo inevitablemente inspirado en «Doom», para variar–, pero con una particularidad. Aquí no sólo no se reniega del aspecto más inmediato y salvaje del género –la masacre por la masacre–, sino que constituye la verdadera esencia del programa. Sólo que con la particularidad de que los escenarios en que nos movemos son mapas 3D cerrados; arenas en las que nos tenemos que ver las caras con cuatro, cinco o más contrincantes, dotados de una inteligencia elevada, y donde el único objetivo es ser el único superviviente. Así de simple.





Partiendo de una idea original, con muy variados alicientes, el resultado final se torna simplemente digno.

BUENAS INTENCIONES

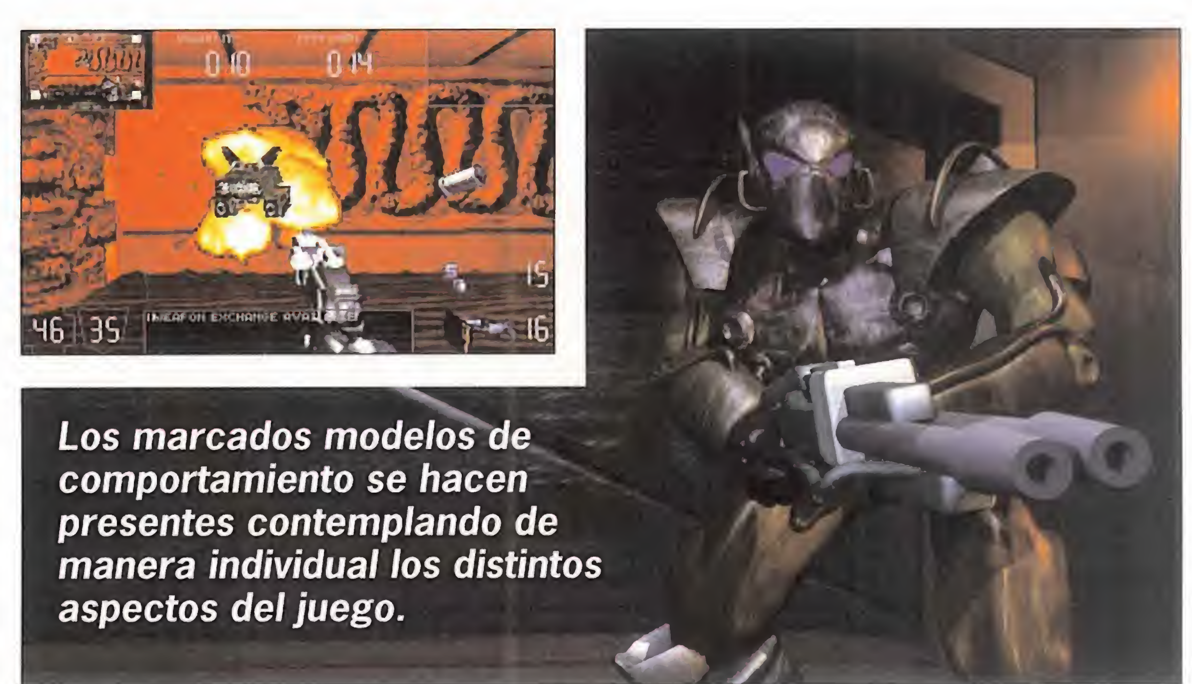
«XS» parte, además, de un concepto de diseño bastante original. La participación de los distintos personajes –que alcanzan, por cierto, el número de sesenta, cada uno con sus características de combate particulares– en cada arena, posee un aliciente especial. Cada luchador dispone en su equipo de una "armadura" un tanto sui generis, cuya idea original se rescata de ciertas escenas de la película «Dune», en que los personajes combatían protegidos por unos escudos de fuerza formados por cubos de energía. Ese concepto, aplicado a «XS» conlleva que la resistencia inicial de cada combatiente sea muy elevada, y se haga necesario, según sus habilidades, el escoger una determinada estrategia para atacar de forma más efectiva.

Unamos, a esto, la base de que «XS» se cimenta sobre algoritmos de IA bastante trabajados, que hacen que cada luchador demuestre un comportamiento particular, y siga unos esquemas de ataque y defensa muy concretos. No basta, por tanto, disparar, sino que hay que tender emboscadas, perseguir, esconderse, etc., para conseguir algún resultado positivo.

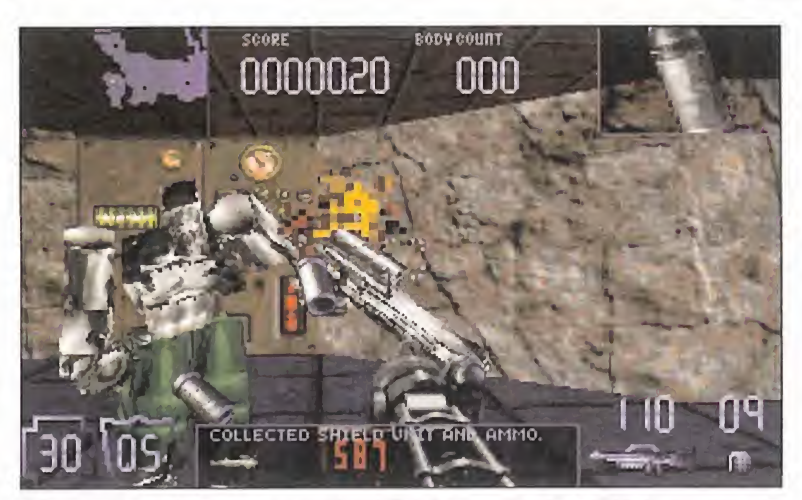
Lo que ocurre, es que todo eso está muy bien sobre el papel, pero el problema llega al aplicar todos esos conceptos en el juego.

Efectivamente, a poco que nos fijemos, cada luchador sigue un





Los marcados modelos de comportamiento se hacen presentes contemplando de manera individual los distintos aspectos del juego.



El trabajo en texturas y sombreados ha resultado notable, aunque se pierde ligeramente el detalle, debido al uso exclusivo de resolución VGA.

modelo de conducta concreto, pero contemplado en conjunto, apenas sí resalta como uno de los aspectos primordiales de «XS», ya que con cierta habilidad y cuidado, sin dejar de vigilar nuestra espalda, podemos correr como locos detrás de cada enemigo, disparándole sin parar, hasta conseguir acabar con él. Y ahí se queda todo. Eso sí, dada la elevada resistencia que ofrecen las armaduras, hay que disparar muchísimo para eliminar a cualquier personaje.

Muchas veces, cuando contemplamos en imagen a tres o cuatro enemigos juntos, vemos que, pese a tener la misma importancia relativa ellos que nosotros para la supervivencia final del más fuerte de todos, siempre atacan como locos únicamente a nuestro personaje cuando, teóricamente, también deberían enzarzarse entre sí.

MÁS CLARIDAD, POR FAVOR

Lo mejor en «XS» son las diversas opciones que permite, tanto en elección de armas, como en juego multiusuario que, sin duda, resulta la parte más divertida y lograda. Si ya hemos mencionado que el programa en cada aspecto individual resulta notable y es en conjunto donde se pierde, no podemos evitar mencionar el diseño del entorno, que afecta también considerablemente a dicho conjunto. La excesiva trama de texturas que se intentan superponer en cada personaje no hace sino confundir la visión que el jugador tiene de estos, contemplando una amalgama gráfica que, muchas veces, pierde cualquier sentido. Si bien esto se compensa con un diseño gráfico del entorno bastante logrado, teniendo en cuenta, además, el realismo 3D, con variadas alturas, ascensores, habitaciones, etc., el problema vuelve a residir en el mismo punto que ya se ha tocado y sobre el que se ha insistido anteriormente: contemplar «XS» de forma global.

No resulta lógico que con detalles, punto por punto, notables, y características que contempladas individualmente arrojen síntomas de elevada calidad, se haya combinado todo en un conjunto simplemente digno, cuando el resultado final debería haber sido casi excelente. «XS» no falla en la base, sino en la construcción del todo, lo que resulta casi absurdo, ya que técnicamente no está mal, pero deja un hueco en la jugabilidad importante. Eso sí, ofrece algunas de las mejores secuencias cinemáticas vistas. Se nos antoja que «XS» es un programa fuera de su tiempo, que ha llegado demasiado tarde y que se ha retrasado excesivamente durante su desarrollo. Hace un año habría estado genial, pero ahora resulta algo muy normalito. Un tirón de orejas para SCi.

F.D.L.

80

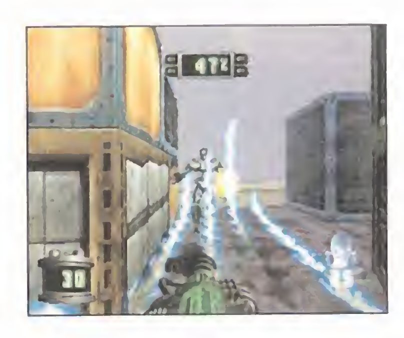


Disruptor

En algún lugar de la galaxia

INSOMNIAC/INTERPLAY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

El campo de los arcades 3D en primera persona para Playstation, comienza a estar un tanto frecuentado –«Alien Trilogy», «Doom», «Ultimate Doom»– y ya se empieza a notar la competencia. Sin pensar por un momento en el PC, de donde son originarios este tipo de juegos, Interplay se ha decidido a crear el suyo para la máquina de Sony, situado en un ambiente espacial-futurista.
Por lo tanto, al no tener que pensar en conversiones de decenas de teclas, los controles se han pensado de manera específica para la consola, muy básicos; al igual que el desarrollo del juego. En esto, notable para «Disruptor», por ser fácil de manejar y dejarse jugar.
Profundizando, nos encontramos con el «Doom» de toda la vida, con algunas influencias de las tendencias actuales en arquitectura de niveles –con distintas alturas, recodos y grandes espacios abiertos con construcciones diseminadas– impuestas por «Quake». Ofrece 13 niveles que se desarrollan en áreas muy distintas entre sí; aunque, eso sí, tampoco son excesivamente grandes y básicamente lineales.





En el apartado de enemigos, hay hasta veinte distintos, y por lo general de actitudes bastante previsibles.
Por su parte, las acciones de que el personaje dispone son eminentemente destructivas –la manipulación de objetos se reduce a abrir puertas, accionar interruptores, y recoger bonus y armas que dejan caer algunos enemigos– para lo cual dispone de nueve armas distintas y una serie de poderes psíquicos con los que podrá tanto atacar como recuperar la vida perdida.
El entorno gráfico está bien logrado, con profusión de efectos y variedad de ambientes que hacen más llevadera la tarea de matar y avanzar, simplificada por el manejo y el empleo de un engine tremendamente rápido –a veces demasiado–.
Las secuencias cinemáticas son vídeos de calidad realizados con actores reales. En definitiva, todo correcto, aunque no dejamos de preguntarnos si se podía haber avanzado algo más sobre la idea primitiva de «Doom», porque esto es lo que básicamente ofrece «Disruptor», sumándose a la lista de arcades 3D similares para PlayStation.

C.S.G.

No se le pueden poner excesivas pegas en cuanto a cuestiones claves como jugabilidad o realización técnica, pero como no innova prácticamente nada, da cierta sensación de estancamiento









¡Dios salve al Rey!
Mientras *Tú* salvas el Palacio
VERSALLES 1685
Una aventura de intriga en la Corte del Rey Sol
¿Quién se atrevería a destruir
el más hermoso de los Palacios?
CRYO
Réunion des Musées Nationaux
CANAL+ MULTIMEDIA
ERBE SOFTWARE S.A.
Todos los derechos reservados.
ERBE



Alien Trilogy

ATMÓSFERA PERFECTA

Por fin llega la esperada versión PC de uno de los programas de mayor éxito en las consolas de 32 bits. Una versión notable, de gran calidad, y en la que, como en sus versiones hermanas, el factor más importante, aparte de la jugabilidad, se encuentra en la fantástica ambientación y claustrofóbica atmósfera.

PROBE/ACCLAIM
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

De «Alien Trilogy», en todo lo referente a guión, desarrollo de la acción, etc., poco, o muy poco podemos contar que no se haya mencionado ya respecto a versiones precedentes. De hecho, aun siendo la primera que comentáramos en estas páginas no sería necesario decir mucho sobre el guión. Pero lo que se hace obligatorio mencionar es que resulta necesario desechar cualquier idea preconcebida sobre la consideración de «Alien Trilogy» como un clónico de «Doom», ya que, excepto la perspectiva subjetiva, poco más tienen en común.

Lo mejor es la excepcional ambientación, que refleja a la perfección toda la esencia de «Alien»

MÁXIMA ANGUSTIA

Lo que hizo grande a la película de Ridley Scott, origen de todo lo relacionado con la criatura de Giger en cine, juegos y/o papel, ha sido adaptado de forma brillante a esta versión de «Alien Trilogy». La atmósfera claustrofóbica, la sensación de soledad, de temor, de angustia..., se refleja perfectamente sobre la pantalla, y se traslada al ánimo del jugador, a poco de comenzar una partida.

Lo que hace notable a «Alien Trilogy» en este sentido, no es nada relacionado con temas técnicos –que comentaremos más adelante–, sino el diseño de los niveles y, sobre todo, la aparición y colocación de enemigos, en sus múltiples formas –y no sólo aliens–, en posiciones estratégicas, que consiguen hacer saltar la sorpresa en el momento más inesperado de la acción.

No por ello, «Alien Trilogy» se puede dejar de considerar un shoot'em up pseudo 3D, más que cualquier otra cosa, puesto que el componente de aventura es mínimo, reduciéndose a la localización de los mecanismos de apertura de determinadas puertas, y el descubrimiento del acceso a ciertas zonas ocultas del mapeado. Dejando esto aparte, todo es acción. Una acción, eso sí, nada frenética –excepto en contadas ocasiones–, pero llena de emoción.





El diseño de los distintos escenarios del juego combina la inspiración de los programadores de «Alien Trilogy» con la referencia que las distintas películas de la serie ofrecen.



Aunque la variedad en los enemigos no resulta excesiva, la estratégica colocación de estos, por el mapeado de todas las fases, aporta el punto preciso de tensión al juego.

COMPLETO

«Alien Trilogy» es de esos juegos a los que se podría calificar como pseudo 3D, pero especificando el porqué y el cómo. El entorno diseñado por Probe es, curiosamente, uno de los pocos que, en programas de este tipo, ha sido realizado en su totalidad con polígonos –no existen gráficos 2D en ningún punto del mapeado–, pero, por contra, todos los enemigos presentes en «Alien Trilogy» son bitmaps. El uso de tecnología motion capture, para las animaciones de estos, es algo que vendría a paliar, en parte, la posible falta de realismo que un bitmap puede ofrecer en este entorno. Sin embargo, no es algo que, en la práctica, resulte demasiado evidente. De hecho, una trabajada animación realizada exclusivamente con frames vendría a obtener –como de hecho se puede comprobar en otros juegos– unos resultados similares. Un esfuerzo el de Probe, en este sentido, que debería haber obtenido mayores y mejores frutos. Por otra parte, el diseño de los mapas, realmente tridimensionales, con distintos niveles superpuestos, no resulta tan evidente como en otros títulos al encontrarse la mayor parte de sus áreas en un mismo plano, dejando las variaciones en altura reducidas sólo a pequeñas porciones de los mismos, muchas veces unidos ►

Estuvimos en las oficinas de Probe, en Londres

Los nuevos proyectos de Acclaim

Nos trasladamos a las oficinas londinenses, concretamente en Croydon, de una de las compañías más revolucionarias del mercado actual del videojuego. Os estamos hablando de Probe, una empresa dedicada a conseguir que nuestros ordenadores y consolas pasen por los lugares virtuales más emocionantes. Arcade, arcade y más arcade parece ser la filosofía de esta compañía. Pero eso sí, de primerísima calidad.

Probe se encuentra situada en la parte Sur de la ciudad de Londres. La cita era en las oficinas de Acclaim, dueños de Probe, frente al conocido Harrod's de la capital británica. Desde allí fuimos conducidos a un moderno edificio de cuatro plantas en el que la conocida compañía posee dos plantas. En ellas se encuentra la "crème de la crème" de las mentes pensantes del mundo de los videojuegos.



Moreau House, es, en la popular calle Knightsbridge frente a los grandes almacenes de Harrod's, la sede de la compañía Acclaim en la capital inglesa.

FANTASTIC FOUR

Los cuatro fantásticos, los héroes legendarios de Marvel, van a tener también su minuto de gloria en el mundo de las consolas. A pesar de que el producto está sólamente en una fase muy inicial de desarrollo, los responsables del proyecto nos mostraron algunas imágenes del mismo. Los cuatro protagonistas tendrán las mismas habilidades que les han llevado a la fama. Pronto podréis disfrutar en vuestras consolas del viejo Ben Grim, Alicia y Reed Richards y la simpática y flamígera Antorcha Humana.

A MÁS LARGO PLAZO

Tras «Alien trilogy» para PC y «Fantastic Four», Probe se está planteando dos súper proyectos, a bastante largo plazo, en los que está trabajando media compañía. Sus nombres: «Spirit Master» y «Condemned». «Spirit Master» será un juego de lucha. Ya estamos escuchando las quejas: ¿otro juego de lucha?, ¿lo mismo de siempre? No. «Spirit Master» será totalmente diferente. Empleando la técnica de Motion Capture, que en estas mismas páginas ►









Los encargados de los diferentes proyectos desfilaron ante nuestra presencia mostrando bocetos y adelantos de sus nuevos juegos. Las paredes de la sala de prensa estaban, como podéis comprobar, repletas de todos los dibujos que se usan como storyboards para el diseño de los programas.

tenéis comentada a fondo, se ha filmado a algunos de los campeones más conocidos de Artes Marciales. Con sus capturas se han creado docenas de personajes absolutamente fantásticos; personajes que escapan a vuestra imaginación estarán dotados de movimiento, de capacidades de interacción con los decorados, de poderes mágicos que os dejarán anonadados y, sobre todo, de un tratamiento de la luz durante el juego nunca visto. «Spirit Master» promete ser la pauta a seguir en los juegos de lucha de los albores del próximo siglo.

Para crear el programa, cerca de una docena de potentes estaciones Silicon Graphics están trabajando ahora mismo, renderizando y dando forma a los diseños en papel de los artistas de Probe. Pudimos ver algunos de los decorados y algunas de las animaciones y... ¡queremos el juego ya! Por cierto, prometen que cuatro jugadores podrán darse de puñetazos simultáneamente.

Y mientras «Spirit Master» se prepara, otro grupo de programación prepara «Condemned». ¿Qué es «Condemned»? Pues un arcade tridimensional tipo «Doom», pero en el que manejaremos una serie de motos cibernéticas sobre las que tendremos que aniquilar a todo bicho viviente. Por supuesto, se puede jugar en red y os prometemos que es absolutamente sensacional. Los efectos de disparos, luces, sombreados, texturas –por supuesto SVGA porque el juego es en principio para PC y PlayStation– son de sobresaliente alto. Claro que habrá que ver correr el programa en nuestros humildes Pentiums, porque los señores de Probe desde luego de lo que no pueden quejarse es de equipos y tecnología punta.

Probe es, desde hace tiempo, la joya de la corona de Acclaim. La multinacional americana sabe muy bien que lo que comenzó como una adquisición más, para poder tener un equipo de programación en Inglaterra, se ha transformado en todo un negocio.

El negocio que va a hacer que Acclaim se embolse varios millones de eurodineros con sus próximos lanzamientos. ¡Pero es que con equipos así, ya pueden! Abusones. Preparaos para el desembarco de los nuevos proyectos de Probe. El que avisa no es traidor.

J.G.V.

Motion Capture: La tecnología al servicio del entretenimiento

La sala de Motion Capture, o captura de movimientos, de Probe está situada a corta distancia de sus oficinas. Es una gran nave en cuyo interior sólo se adivina la misión por el color negro que recubre sus paredes, la baja temperatura y la docena de cámaras infrarrojas que rodean las dos colchonetas que se encuentran el su centro. Todo tiene su explicación; el color negro para evitar reflejos, el frío para que el calor no trastoque los resultados de la captura y las cámaras para reflejar en el ordenador el movimiento que se está llevando a cabo sobre las colchonetas centrales.

Para enseñarnos el funcionamiento del Motion Capture los señores de Probe pidieron un voluntario. Y lo hubo, un colega de la prensa extranjera se prestó a servir de conejillo de indias. Le vistieron con un mono ajustado de color negro y le colocaron unos pequeños puntos reflectantes en las extremidades de su cuerpo. El proceso funciona de la siguiente forma: la luz es reflejada por los puntos y recibida en las cámaras que rodean al sujeto, estos puntos se transmiten al ordenador central y allí... comienza la tarea verdaderamente complicada. El operario del Motion Capture tiene que unir con líneas los puntos que aparecen en la secuencia de pantalla para que luego los artistas monten sobre esa secuencia su diseño gráfico. Una tarea de gigantes que requiere a veces veinte tomas para un único frame y que da una ligera idea de lo que cuesta emplear esa tecnología para hacer un videojuego. Pero en Probe han demostrado que lo hacen muy bien y que piensan seguir haciéndolo igual porque sus nuevos proyectos incluyen todos animaciones realizadas con Motion Capture. Nosotros se lo agradeceremos.





El traje del voluntario, un simpático colega italiano, necesitaba ser ajustado a la perfección para que los resultados del proceso fueran óptimos. Os aseguramos que el proceso lleva su tiempo.



Los hijos de... la reina alien pululan por todo el escenario con despreocupada actitud, hasta que detectan nuestros movimientos.

por escaleras en pasillos, que hacer perder, aunque exista, esa sensación de realismo.

Pese a todo, no se puede negar la calidad técnica de «Alien Trilogy», con un hábil manejo en el diseño gráfico y de laberintos, así como en la gestión y aplicación de unos excelentes diseños en las texturas. Los efectos de luz, sin ser brillantes, si resultan muy satisfactorios, proporcionando gran parte de la lograda ambientación del juego y, sin duda, la velocidad de juego, así como los efectos sonoros, ponen la guinda de un pastel muy sabroso.

Los pequeños defectos –al menos, considerándolos como tales– que posee «Alien Trilogy» no influyen en absoluto en el tema de jugabilidad o adicción –realmente alta–, mucho menos si tenemos en cuenta la variedad y número de niveles, y la interesantísima opción –vital opción– que posee la versión PC de juego multiusuario, con niveles específicos de "deatmatch", por conexión directa entre dos PCs, o vía LAN.

Además, «Alien Trilogy» posee una opción gráfica de paleta de 16 bits –miles de colores– que contribuye a aumentar la calidad en este aspecto, aunque, eso sí, siempre en VGA (320x240).

NUESTRA OPINIÓN

Podemos, y debemos considerar a «Alien Trilogy», con todo, como un juego notable. Un juego al que, repetimos una vez más, no se debe comparar con «Doom» en ningún caso, puesto que la idea que le da forma es completamente distinta.

Técnicamente posee una calidad elevada, aunque lo mejor es la ambientación y jugabilidad, así como el nivel de adicción que llega a ofrecer. Mencionemos también que se han incluido algunas secuencias cinemáticas realizadas brillantemente, casi excepcionales –made in SG, por supuesto–, pero que, como casi siempre, sufren el problema del entrelazado y la aplicación de sistemas de compresión, que las dejan en una calidad de vídeo, simplemente buena en su visionado.

Un buen juego que, con un poco más, podía haber sido excelente.

F.D.L.

86


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales.
¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente!
¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

Nuevos paisajes

Ya está aquí, a la vuelta de la esquina. La Navidad es época de grandes viajes en pos de lugares exóticos, ideales para escapar de la fiebre consumista. El Club de la Aventura os propone interesantes destinos, donde podéis dejar vagar libremente vuestra imaginación. ¿Qué, os apetece?

Pasear por la superficie de la Luna; visitar la mítica Atlántida –no, no tiene nada que ver con Indiana Jones–; recorrer toda Europa en busca del secreto de los Templarios, o pasar una agradable jornada en compañía de unos extraterrestres con una pésima higiene corporal, son algunos de los viajes organizados que tenemos preparados para las próximas fechas. Así pues, id haciendo las maletas porque, la aventura... está servida.

¡POR FIN!

Como suele ocurrir todos los años, las vacaciones navideñas acaban convirtiéndose en un gran foro de reunión de viejos conocidos. Aventuras sobre las que llevamos hablando durante meses, deciden hacer su presentación todas a la vez, a tiempo para comerse el turrón –al contrario que algunos entrenadores de fútbol–. Es el caso de «The Gene Machine», «Broken Sword», o la menos conocida «Down in the Dumps». De las dos primeras, poco hay que decir, pues ya se han comentado ampliamente en la revista. «The Gene Machine», de Divide By Zero, es un popurrí inspirado en «La Vuelta al Mundo en Ochenta Días», «Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino», «Viaje a la Luna» y, «La Isla del Doctor Moreau», grandes clásicos de Julio Verne y H.G. Wells. Gracias a ello, se ha conseguido una historia atrayente, variada y divertida. La puesta en escena también es destacable, con un buenos gráficos, animaciones de calidad, y las voces dobladas al castellano. El argumento, sin embargo, va perdiendo fuelle a medida que se acerca al final, aumentando la linealidad, lo que no planteará excesivos problemas a los más veteranos. En definitiva, una aventura entretenida, apacible, pero bastante fácil, ideal para los más inexpertos.

«Broken Sword», por otro lado, ha sido mucho más refinada. Revolution, la compañía creadora, siempre ha hecho honor a su nombre y, en este caso, tampoco es una excepción. Sus anteriores trabajos, «Lure of the Temptress» y «Beneath a Steel Sky» nunca alcanzaron el reconocimiento que se merecían, a pesar de ser productos dotados de una gran dosis de talento. Esto, sin duda, va a cambiar con «Broken Sword», una de las mejores aventuras del año. Se mire por donde se mire, es difícil encontrarle algún "pero". Los gráficos y animaciones en SVGA son dignos de pertenecer a una película de dibujos animados –con la interacción de «Day of the Tentacle–, y la música es una auténtica delicia, bien acompañada por las voces en castellano. Pero, es que el argumento es todavía mejor. Convertidos en una especie de Indiana Jones de los 90, debemos ayudar a George Stobbart, un estudiante americano que está pasando sus vacaciones en París, a descubrir el secreto de los Templarios. Tan peligrosa búsqueda nos llevará a recorrer Francia, Irlanda, Escocia, Siria y ¡España!, para poder descifrar las claves de un misterioso manuscrito. La inteligencia y variedad de los puzzles que, ésta vez sí, aumentan en dificultad a medida que avanzamos, nos garantizan una buena cantidad de horas intentando encontrar las huellas de los últimos caballeros medievales. Echadla un vistazo. No os arrepentiréis.

En último lugar, vamos a dedicar a unos segundos a hablar de «Down into de Dumps», una extraña aventura de Philips, que promete bastante. No todos los días tenemos la posibilidad de controlar a una "apestosa" –en el sentido literal del término– familia de extraterrestres, los Blubs, que han aterrizado en un vertedero de basura, y sólo desean volver a su planeta. Los gráficos totalmente renderizados son de lo mejorcito que hemos visto en mucho tiempo. Nos queda por comprobar que tal anda de jugabilidad. Permaneced a la escucha. Por supuesto, hay muchas más aventuras esperando –«Toonstruck», «Master of Dimensions», «3 Skulls of the Toltecs»...– pero, tendrán que esperar al mes que viene, ya que

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos 4, S. Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
clubaventura.micromania@hobbypress.es

«The Dig» ha conseguido lo que ningún otro juego a lo largo de la historia de El Club: situarse en el Top 5 sin tener más de tres años de existencia











un buen puñado de aventureros tienen cosas importantes que comentarnos.

A VUELTAS CON LAS VIEJAS AVENTURAS

El primero que quiere hacerse oír es Toni Casas, de Hospitalet de Llobregat (Barcelona). Toni nos pregunta dónde encontrar la solución completa de «King's Quest VI». Pues en el número 77 de Micromanía –Segunda Época–.

Llama y pregunta en el Departamento de Números Atrasados –Suscripciones–.

Desde Parla (Madrid), Juan Carlos Pin anda como loco recopilando todos los clásicos de LucasArts, pero no ha sido capaz de encontrar ninguno de los capítulos de la saga de «Monkey Island». Pues estás de enhorabuena, amigo Juan Carlos, porque Erbe va a reeditar estas Navidades, todas las aventuras de LucasArts, desde «Full Throttle» para abajo, al apetecible precio de 2.495 pts. Tan sólo me parece que se te va a escapar «Zack McKraken», la primera aventura de la compañía, ya que nunca ha sido publicada en España. Puesto que me pides toda la información disponible sobre ella, ahí va: «Zack McKraken» apareció en 1.987, un poco antes que «Maniac Mansion», y puede vanagloriarse de ser la primera aventura por iconos. Presentaba una versión primitiva del mítico SCUMM, y un argumento relacionado con un reportero frustrado que debía impedir la invasión de la Tierra por los típicos extraterrestres diabólicos. Fiel a los gustos de la época, disponía de una gran cantidad de verbos, cientos de objetos, y una dificultad endiablada, aunque los gráficos son muy primitivos y el sonido inexistente, más allá de unos cuantos pitidos. Los requerimientos mínimos son –aguantad la risa–: un PC XT, 512 Ks de memoria, y 700 Ks de disco duro. Si quieres conseguirlo, tendrás que preguntar en alguna tienda de importación. Sé que volvió a publicarse en Inglaterra hace un par de años, bajo el sello de software barato Kixx, y en alguna recopilación de LucasArts.

Antes de despedir a Juan Carlos, apuntamos sus interesantes descubrimientos para El Ojo Clinico, así como sus Momentos Estelares, y nos hacemos eco de su crítica al precio de las aventuras actuales. Juan Carlos considera injusto que las casas de software nos hagan pagar 10.000 pesetas, para ver una simple película. En cuanto a tu posposposposdata: TODOS queremos ser como Ron Gilbert. Saludos.

Pasamos ya a conocer al Contrabandista Galáctico, que nos escribe una divertida carta desde paradero desconocido. Este pintoresco personaje me pregunta dónde puede conseguir ciertos programas de











una compañía que ya me he cansado de nombrar –mirar más arriba–, y me pide mi opinión sobre «Lure of the Temptress» y «Curse of Enchantia». Del primero, puedo decirte que es una aventura medieval muy innovadora, pues presenta uno de los interfaces más potentes de la historia. Gracias a él, y mediante diversas pulsaciones en palabras, se pueden dar órdenes a personajes secundarios, del estilo: "Ve al establo, entrégale el dinero al herrero, recoge la herradura, y espérame en el bar". Todos los personajes tienen vida propia: hacen sus trabajos, charlan con los amigos, se van a tomar una cerveza, y nos ignoran completamente, tal como ocurriría en la vida real. Por desgracia, el esfuerzo se invirtió en este apartado, dejando historia y puzzles en un segundo plano. Aún así, merece la pena, si la encuentras a buen precio. De «Curse of Enchantia», olvídate.

SE ACERCA EL MOMENTO

Bien, hasta aquí hemos llegado. Como os habréis dado cuenta, hoy no hemos resuelto ninguna duda relacionada con los atascos que se producen en las aventuras. Esto quedará oportunamente compensado el próximo mes, con soluciones de aventuras nunca tratadas. Además, dedicaremos un buen rato a deleitarnos con vuestros Momentos Estelares, y a las opiniones vertidas en relación a las aventuras en primera persona.
¡Ánimo!, todavía estáis a tiempo de participar. Pero, un momento. ¡Escuchad! ¿No oís ya los alegres villancicos, el "vuelve, a casa, vuelve", los anuncios de El Corte Inglés, las películas descerebradas, los nuevos millonarios que descorchan la botella de champán en plena calle mientras un grupillo los mira como abobados, Lina Morgan, Martes y Trece, los "¡Feliz Año Nuevo!" grabados dos meses antes de ser emitidos?
¡Rápido! ¡Cerrad todas las puertas a cal y canto! ¡Atrancad las ventanas! ¡Tirad la llave a la alcantarilla! ¡No nos cogerán vivos...!

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

¡Sorpresa, sorpresa! ¡Eh, tranquilos, no salgáis huyendo, que no soy la Gemio! La sorpresa nos llega de la mano de «The Dig», que ha conseguido situarse entre las cinco mejores aventuras de todos los tiempos. Por fin, un programa que no tiene más de tres años de antigüedad, aparece en el TOP 5. ¿Será éste el principio del fin? El año venidero nos despejará todas las dudas.

Las mejores del momento

Day of the Tentacle
The Dig
Simon the Sorcerer II
MundoDisco
Space's Quest V

Top 5

1.- The Secret of Monkey Island
2.- Indiana Jones Atlantis
3.- The Secret of Monkey Island II
4.- Day of the Tentacle
5.- The Dig



LOS MAYORES ÉXITOS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA.

LA SERIE

STREET FIGHTER II

LA SERIE
STREET FIGHTER II
CAPCOM
ANIME













NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**



FIRE FIGHT

PC CD





Si seguís, paso a paso, las siguientes instrucciones, la dificultad de este excelente arcade de EA pasará a la historia, como todos aquellos enemigos que se planten en vuestro camino.

1. Para activar el "cheat menu" pulsad, simultáneamente, **C**, **W** y la tecla **+**, en el teclado numérico.

2. Ahora, pulsando **F12**, podréis escoger entre las siguientes opciones:
–**Restore Shields** (Escudos)
–**Full Weaponry** (Armamento)
–**Invulnerability** (Obvio)

3. Si accedéis al menú de misiones (Missions Menu), podréis escoger jugar una misión cualquiera, simplemente moviéndoos por la barra de selección, hacia abajo, y pulsando **F12**. Aunque parezca que la misión no está disponible, en principio, podréis entrar en cualquiera de ellas, como si tal cosa.

Lo dicho, adiós a la dificultad de «Fire Fight».
Que ustedes lo maten bien.

EARTHWORM JIM 1 (La lata entera de Gusanos)

PC CD

Aquí tenéis la lista de códigos de «Earthworm Jim 1», en la versión de "La lata entera de Gusanos". Atentos, porque es algo liosa.

What the Heck?: TETERA–GRIFO–VACA–GRIFO–VACA–GRIFO
Down the Tubes: PINTURA–GRIFO–TV–GRIFO–CONO–TV
Pod Races: CONO–TETERA–CONO–VACA–VACA–TETERA
Snot a Problem: VACA–TETERA–TV–VACA–TETERA–PINTURA
Level 5: TV–TV–VACA–LATA–VACA–MARTILLO
Darkness: TETERA–PINTURA–LATA–GRIFO–PINTURA–GRIFO
Peter Puppy: VACA–TV–TETERA–VACA–TETERA–PINTURA
Buttville: LATA–TV–TV–TETERA–CONO–VACA
Andy Asteroids: CONO–GRIFO–VACA–VACA–VACA–TV





BATTLE ARENA TOH SHIN DEN

PC CD

Pocas veces habremos ofrecido trucos tan útiles y vistosos como estos, para un beat'em up.



GIMMEJIM: *Teclear en el menú principal y una vez en la pantalla de selección de luchador, id hacia la izquierda de Eiji para escoger los personajes ocultos.*
VIRTUAL1: *Perspectiva subjetiva. Teclear en el combate.*
FUNNYHEADS: *Vuelve cabezudos a todos los personajes. Teclear durante el combate.*

SPACE HULK

PC CD



El modo más sencillo de obtener ayuda es... pedirla. Así que, cuando en «Vengeance of the Blood Angels» aparezca la pantalla con dos puertas, teclead **INEEDHELP**, así, todo junto. Aparecerá un menú de trucos con las siguientes opciones, que podréis activar o desactivar, a vuestra conveniencia: Invincible Player, Invincible Terminators, Easy Close Assault, Player Always Wins, No New Stealers, Infinite Freeze Time, Infinite Ammo, No Jams or Malfunctions, y Campaign. Más facilidades no se pueden dar. De nada.

MONTY PYTHON

PC CD

Suponemos que la búsqueda del Santo Grial no os está causando demasiados quebraderos de cabeza pero, por si las moscas, ahí van unos trucos, algunos útiles, otros simplemente curiosos, para un juego, también, de lo más original.

1. En la pantalla de opciones, donde se puede escoger entre encontrar el Grial, ver la película o registrarse, teclear **URANUS**. Esto permite acceder a cualquier posición en el mapa, como si realmente os hubiérais acabado todo el recorrido.

2. En **Witch Village y Loimbard**, teclear **NOLEAF**, para contemplar a la bruja, cuando aparece, completamente desnuda (solo para "pervertidos").

3. En el **Book of the Game**, teclear **ALLCLIPS**. Esto permite acceder a cualquiera de las secuencias de vídeo.

Devastador de los cielos



HIND 1

La nueva obra de DI es un simulador de vuelo del helicóptero de combate más feo que existe, el «Mi-24 Hind». Feo, pero tremendamente devastador gracias a su potencia de fuego. Realmente, un «Doom» en el cielo con capacidad para reventar a cualquiera. La Escuela de Pilotos va a dedicar una serie de dos capítulos a esta bestia de combate.

DIGITAL INTEGRATION
Disponible: **PC CD (DOS, WIN95), MAC CD**
V. Comentada: **PC CD**
SIMULADOR

El «Hind» es la continuación de la serie iniciada por el «Apache», aunque realmente la serie no es oficial y DI nunca ha dicho nada de crear una saga de simuladores de helicópteros. Sencillamente, han aprovechado el enorme éxito que tuvo el «Apache» y han creado el «Hind» con la cualidad más extrema que se puede pedir en un simulador: compartir un terreno de batalla electrónico con el Apache para misiones sueltas y una campaña. ¡Ya era hora de volver a ver detalles de este tipo!

INFANTERÍA AL ATAQUE

Pero Hind no sólo es un compañero del Apache, es también un gran simulador. Creado con el motor del Apache, incorpora una gran novedad que es la incorporación de la infantería como objeto desplazable por sí misma. ¿Cómo es esto? Simplemente que los soldados están vivos, es decir, que no sólo hay tanques, camiones y antiaéreos, sino que ahora por el campo ►

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

de batalla también corren los soldados. Evidentemente, son una parte más del juego, y son susceptibles de ser disparados, transportados, rescatados, etc. Esta característica hace del «Hind» un simulador sin precedentes. Es espectacular ver cómo antes de despegar la máquina del suelo podemos ver pasar andando por delante de nuestros ojos una tropilla de soldados todos correctamente uniformados, con su fusil –un reglamentario Kalashnikov–, o bien ver cómo de un camión se baja un grupo de solados para subir al la panza de nuestro pájaro.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Por supuesto, el modo de vuelo es bastante correcto. Podemos volar como piloto o como cañonero, con una correctísima selección del armamento que dispone, y con un gran realismo en la representación de cada arma, su sonido y su efectividad. Los gráficos son de idéntica representación que en el «Apache». Texturas limpias, con mapeados, y con un altísimo nivel de detalle en la representación de objetos en el suelo. La lástima es la falta de texturados para equiparar el juego con sus competidores en el mercado

Una reseña gráfica obligada es la altísima calidad con la que están representados los soldados que pululan por el escenario. Sus movimientos son de un gran realismo, tanto el andar como las posturas de disparo, e incluso el gesto de caer al suelo cuando son alcanzados por las balas –se ve hasta la sangre brotar, mientras el mujaidin cae al suelo en una pirueta–. Todos los uniformes están pulcramente representados, inclusive el de los árabes del desierto con los turbantes y las chilabas. Las armas que portan en sus manos son una fiel reproducción del fusil que corresponde con su nacionalidad, y en el caso de llevar algo de calibre más pesado, el detalle no se pierde, pudiendo ver soldados apostados con una ametralladora pesada, o bien una dotación de infantería armada con misiles anticarro. Por otro lado, y fiel a su línea, los sonidos son de excelente ejecución y audición, como es de esperar y como «Apache» ya demostró.

Además, destaca la pantalla de configuración, donde de un solo plumazo podremos definir la dureza de los enemigos, la dificultad del modo





de vuelo –arcade, estable, realista–, los joysticks, el sonido, y el nivel de detalle gráfico.
Ni que decir tiene que el modo de vuelo "realista" es el más recomendado para los pilotos curtidos en volar helicópteros, aunque el «Hind» no es especialmente difícil mantenerlo en el aire. De todas formas, el modo "estable" es muy bueno para aprender a volar el Hind, pues el "arcade" es tan fácil que le quita toda la gracia al juego. Por supuesto, no podemos olvidar las posibilidades de jugar en red. Hablan por sí solas: hasta 16 jugadores a la vez con misiones "a muerte", o de equipo contra equipo. Además, hay posibilidades de conexión para dos jugadores en versiones de "cara a cara", líder/escolta, piloto/artillero y, cómo no, Hind vs Apache.

Incorpora la posibilidad de jugar en red con el Apache, el otro gran simulador de helicópteros de DI, compartiendo el mismo escenario y misiones de cada juego

VOLAR ES TODO UN RETO

Después del extensivo cursillo de pilotaje de pilotos que os dimos con el Longbow, no vamos a repetir qué es el cíclico y el colectivo. Sólo vamos ha decir que el Hind vuela de una forma totalmente diferente al Apache. La explicación es evidente, el Hind es un helicóptero de transporte reconvertido al combate, de tamaño, peso y aerodinámica muy diferentes al Apache. En cambio, el Apache fue diseñado desde un principio para ser ágil y voraz. Está claro que el Hind no se mueve como un ave de presa, sino más bien como cocodrilo con el estómago lleno..., pero aun así es un cocodrilo... grande y peligroso.
Esta lentitud de movimientos hace del Hind un helicóptero tremendamente estable, fácil de pilotar, que se comporta fielmente a los mandos. Por el contrario, esta lentitud lo convierten en un blanco magnífico desde cualquier punto. ¿Cómo se sacude este problema de encima? Por la vía rápida: primero, su potencia de fuego es tan devastadora que hacen falta muchas agallas para enfrentarse a él a cara descubierta. Además, sus sistemas de localización de blancos es bastante bueno. Segundo, su resistencia a los impactos. Semejante mazacote debe ser duro, muy duro, y para tumbarlo hay que pegar muy fuerte.
Estas características hacen del Hind un pájaro curioso de volar. Tal vez al estar acostumbrados al Longbow, y a usar la estrategia de escondernos como ratas, cuando voléis con Hind se os pondrán los pelos de punta del susto al ver que con este trasto se vuela a cara descubierta, y con tono desafiante. Su potencia de fuego se encarga de poner una barrera de defensa por delante. De todas formas, cuidado, pues no es invulnerable, y más de una vez os veréis en el suelo si no extremáis las precauciones.



MISIONES Y CAMPAÑA CON MUCHA ACCIÓN

A su favor, el gran número de misiones que se incorpora, con una gran variabilidad y donde la infantería juega un gran peso. Además, y al igual que su hermano mayor, el Hind proporciona esa magnífica sensación de estar acompañado por alguien contra todos los malos. Hind, de nuevo, consigue que además de nuestra misión y nuestros objetivos, el terreno esté repleto de más efectivos ►

Flaps arriba Flaps abajo

Editar una misión

Casi todos los simuladores de vuelo del mercado poseen editores, unos más complejos que otros. Los mejores son aquellos donde además de dejarnos decidir el recorrido a realizar nos dan la posibilidad de situar diversos aviones de distintos tipos. Es decir, poder definir qué aviones nos acompañan, su altura y su acometido específico para la misión a realizar.
Esta disposición no es al azar y cada avión participante tiene sus sitio definido y especifico acorde con sus características.
Este mes os cuento cómo disponer una escuadrilla de aviones para editar una misión en toda regla. Las misiones más complejas de diseñar son las de bombardeo, donde se necesitaran aviones de identificación y lectura de la zona, escoltas, limpiadores y bombarderos. Para poder dejarlo claro os explicaré cómo se disponian en la guerra de Vietnam las misiones de tipo "Rolling Thunder" contra las tropas y objetivos norvietnamitas. La cantidad de aviones es variable, y hoy en día ningún simulador nos deja usar tantos aviones, pero las proporciones deben mantenerse.
En Vietnam el corazón de una misión de bombardeo lo formaban 16 aviones F-105 –hoy podrian ser EF2000 o F111– cada uno con radares de interferencia que alteranban la señal de los radares enemigos reduciendo así el peligro de las lanzaderas SAM. Unos pocos pies por debajo se situaban aviones de limpieza en dos grupos de cuatro cada uno. Un grupo por delante de los bombarderos y otro inmediatamente debajo –el Tornado es el avión ideal–. Estos aviones se encargan de eliminar las estaciones de misiles SAM y cualquier amenaza similar situada en el suelo. Por delante y por detrás del núcleo de bombarderos, y algo más arriba se situaban ocho aviones –en dos grupos a distintas alturas– F4 Phantom para la cobertura aérea –los F15 en la actualidad–. Su misión es eliminar cualquier amenaza aérea. Además de la cobertura aérea, otros dos F4 servian de escolta directa a los bombarderos, colocados directamente detrás de ellos a la misma altura.
Muy por encima –a 25.000 pies– toda la misión estaba controlada por dos EB-66 Prowler –un Awacs para los tiempos actuales– dando información constante de todo lo que ocurre a distancia del grupo, y además emitiendo una fuerte señal de distorsión para la guerra electrónica. Por supuesto, de los ocho aviones de cobertura aérea, al menos la mitad se dedicaban también a cubrir las espaldas a los Prowler, pues sin ellos la misión perdía casi todas las garantías de éxito. Además, los Prowler localizan los blancos y si es necesario informan a unidades de infantería para que los señalicen para guiar las bombas láser.
En un grupo así montado la unidad hace la fuerza. En una misión de esta complejidad cada uno tiene un papel muy específico, y debe cumplirlo a rajatabla. Si no lo hace pondrá en peligro la misión.
En el caso de juegos donde en el modo de campaña podamos editar misiones de esta manera, tendremos una garantía añadida de éxito.
Hasta el mes que viene y... ¡¡que la fuerza os acompañe!!

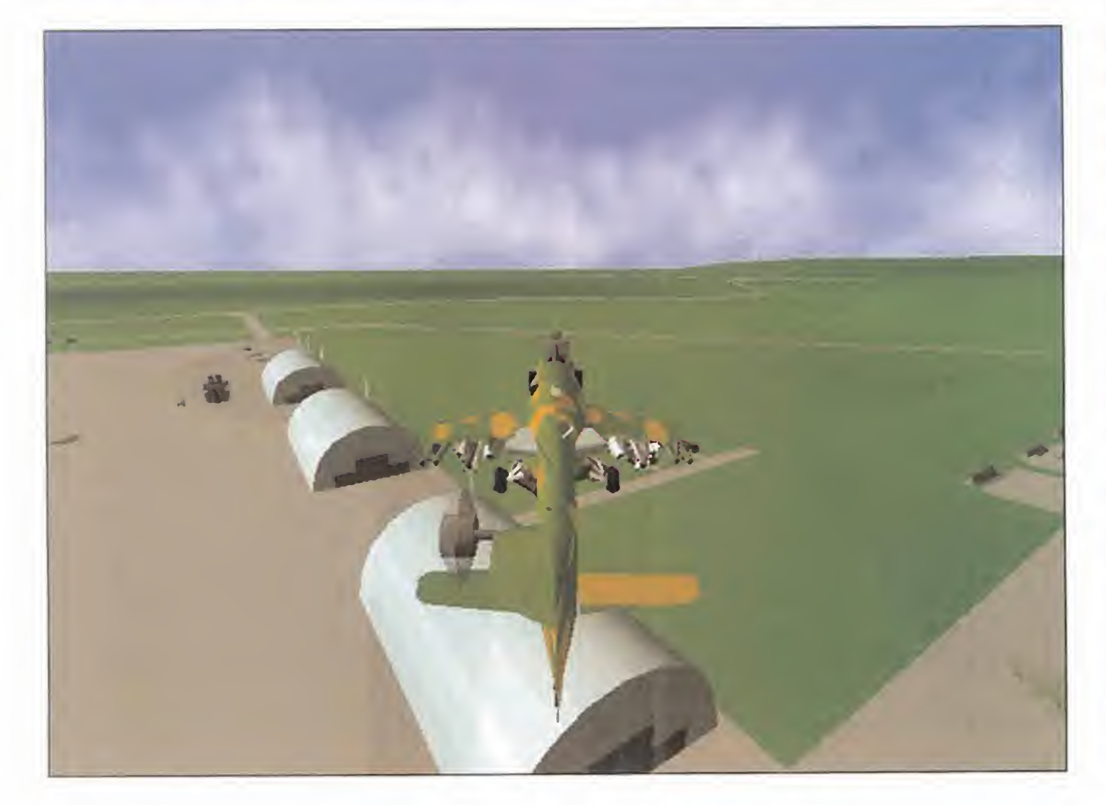


cumpliendo sus misiones respectivas y que igual no tienen nada que ver con la nuestra, o por el contrario son de vital importancia para que la misión asignada a nosotros se cumpla con éxito.

Por supuesto, podremos elegir entre tres escenarios. Uno es Corea con su eterna lucha entre la zona norte y la sur con soviéticos y americanos metidos hasta las cejas. En este escenario disfrutaremos de terrenos escabrosos y densas y enigmáticas selvas. El segundo terreno a elegir se ve casi obligado. Es Afganistán, país donde el Hind demostró todo su gran poder y todas sus carencias, donde se le veneró, temió y odio tanto por los Afganos como por los propios Rusos. Por último, también podemos volar en la actual república de Kazakstán, donde una cruenta guerra de independencia se está iniciando para evitar el monopolio de Rusia sobre esta república.

La presencia de soldados con movimiento propio es un detalle de pionero que va a dejar huella en el mundillo de los simuladores de vuelo de combate

Dentro de cada escenario podremos volar misiones ya preconcebidas o bien editar las nuestras propias, modificando una ya preestablecida. Por supuesto cada escenario tiene su campaña con una serie de misiones intercaladas y, dependiendo de nuestro éxito en dichas misiones, la campaña se tornará en nuestro favor o en nuestra contra. En todas las misiones contaremos con un grupo de escoltas a los que podremos dirigir mensajes para que su acción sea más efectiva. De la variedad de misiones y de cómo ejecutarlas correctamente hablaremos el número que viene. Sin duda alguna, las misiones más espectaculares son aquellas en las que la infantería toma parte, bien como aliada o como enemiga. Volaremos en misiones de transporte de tropas teniendo que llegar hasta el punto de recogida, aterrizar, cargar las tropas y llevarlas a su destino, y allí aterrizar y descargar. A veces todo esto en medio de una fuerte batalla y con muchos enemigos por todas partes. En otras ocasiones será la infantería el objetivo de nuestra misión y tal vez haya que limpiar un poblado de árabes de unos cuantos muajaidines que tienen montado un nido de antiaéreas. Por supuesto, también hay misiones de escolta, ataque a suelo o cobertura de una columna de vehículos pesados.



CALIDAD DE ACCIÓN Y DETALLE

«Hind» es un gran simulador que seguramente nos hará pasar unas horas deliciosas delante de nuestro PC, aunque en nuestra opinión no creemos que llegue a desbancar a los grandes del disco duro. Como detalle a destacar, por supuesto, es la novedad de la infantería como una pieza viva dentro del escenario, además de la gran adición que crea este programa. Desde luego, el detallazo del campo electrónico de batalla le hace ganar muchos enteros. En su contra, que es un poco más de lo mismo. Es decir, que entre el «Apache» y el «Hind» las diferencias son escasas, y además los gráficos empiezan a estar un poco desfasados comparados con las últimas tendencias, como el «F-22» de Novalogic, «Longbow» de Jane o «EF2000» de DID.

De todas formas, desde aquí recomendamos que probéis el «Hind», pues a buen seguro completará la colección de simuladores en activo del disco duro y se merece un hueco entre ellos.

G. "SHARKY" C.

88


3 SKULLS
OF THE TOLTECS

MANIACOS DEL CALABOZO

Enhorabuena, lo habéis conseguido. La tarea no carecía de dificultades y, sin embargo, vuestra pericia, habilidad y experiencia ha posibilitado lo que parecía bastante árduo hace casi un mes. Me refiero a vuestra supervivencia.

Porque, con la vida que os toca llevar, inmersa en aventuras y atestada de todo tipo de riesgos, no es moco de pavo perdurar durante cuatro semanas para poder reuniros juntos una vez más. Vaya por delante mi homenaje a todos vosotros.

Pero tal alabanza no ha de implicar, ni mucho menos, algún tipo de receso en vuestras andanzas. Casi al contrario, pues al habitual menú de heroicidades a que sois candidatos, se une en esta ocasión otra más, cuyo nombre seguro que os suena: «The Elder Scrolls II: Daggerfall». Es la segunda parte de un conocido JDR –«Arena: The Elder Scrolls»– que no pudimos gozar por estos lares. Ésta nos revelará si nos perdimos algo importante.

De «Daggerfall» no quiero decir mucho, pero sí lo justo para revelaros que el objetivo tiene algo en común con el de un exorcista. Tenéis más información en el punto de mira que aparece en este mismo número.

Del resto de las posibilidades, me limitaré a una mera enunciación, dado que resulta ya conocido su contenido: «Anvil of Dawn», «Dungeon Master II», «Stone Keep», «Thunderscape», «Entomorph» y «Druid».

Pero, como ya dije, habéis sufrido mucho para alcanzar vivos esta reunión. Por ello, os cedo ya la palabra.

CALABOZO Lista

Se cierra el cerco de los recién entrados sobre los veteranos. Parece que los puntos comienzan a reorientarse hacia las últimas novedades, cuando casi han pasado seis meses desde su entrada en juego. Como vemos, «Dungeon Master II», «Anvil of Dawn» y «Stone Keep» han dejado solos a «Lands of Lore» y a «Ultima VII», los eternos convidados de piedra. Lo cierto es que la ventaja del número uno sigue siendo abrumadora: veo difícil su desplazamiento el próximo mes, pero sois vosotros, siempre vosotros, los que decidiréis.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Ultima VII: The Black Gate
3• Dungeon Master II: Legend of Skullkeep
4• Anvil of Dawn
5• StoneKeep

OTROS MANIACOS

La timidez y el anonimato son virtudes nada favorecidas en estas ambiciosas reuniones. No obstante, cuando tras ellas se encuentra la ayuda a un compañero desesperado, nadie ha de osar rechazarla. Así, Juan Pablo Gómez, de Huelva, quien proponía una serie de problemas sobre **«Serpent Isle»** en la reunión de agosto, no llegará a conocer el nombre de su benefactor. Sí, en cambio, podrá saber que la clave para entrar en los montes de Quebrantahuesos se la dará Yenabi una vez curada y rastreado el medallón de Batlin con el sabueso de Doskar. Para sanar a la citada precisas la sangre de un dragón blanco. En cuanto a los restantes problemas planteados, se podrán resolver tras ciertas acciones en la ciudad del Caos, si bien no especifica cuáles. Supongo que Juan Pablo te agradecerá por compartir tu sabiduria, aunque no tu identidad.

Jorge Pardo, desde Madrid, y con **«StoneKeep»**, nos hace llegar su ayuda y sus problemas. Jorge sabe cómo abrir la puerta cerrada de la fortaleza de los enanos, una que debe de dar paso al centro de la misma. Al parecer la llave está en poder del enano dueño de la tienda. Nos podremos hacer con ella asesinando a su tenedor. Sin embargo, Jorge no lo recomienda, dado que en el interior no hay nada útil, aparte de armas comunes.

Pero vamos ya a la parte que, sin duda, más interesa a Jorge. Está en el Palacio de las Sombras, donde ha desempeñado ya unas esforzadas tareas: ha reparado las máquinas que le dan a elegir entre varias armas mágicas, ha destruido el espejo dañino y ha disminuido –y recogido, supongo– el orbe gigante. Pregunta, lógicamente, ¿ahora, qué? Habrías de encontrar a Wahooka. Y, si exploras bien la zona, también podrás hablar con otro viejo conocido, el proscrito enano Farli. Con ambos a tu lado, habrás de atravesar una especie de portales que hay en la parte sur del Palacio y que te conducirán al centro del mismo, donde tendrás otro encuentro, ya no tan agradable. Se trata del Guardian de las Tres Calaveras. ¿Que qué guarda? Fácil, la puerta a la Torre de las Sombras.

Respecto a la misteriosa estatua del pato que hay en "The Pits" seguimos en la más absoluta ignorancia. Por tanto, no hay respuesta de momento para ese interrogante. Jorge cierra su intervención con los votos: cuatro se los lleva «StoneKeep», quedando los dos restantes para «Eye of the Beholder II».

Vamos con otro de los JDRs de moda, **«Dungeon Master II»**. Sale a





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

colación en el discurso de José Javier Capelo, de Sevilla él. Autocalifica su problema de "grave" dado que ni siquiera ha entrado en la fortaleza, pese a haber puesto tres de las piezas del Clan y tener la cuarta. Su diagnóstico es, pues, acertado. El problema es que, tras hacerse con la cuarta pieza –en la cripta– no es capaz de volver al castillo, pues la puerta del cementerio está cerrada

A grandes males, grandes remedios. ¿No se te ha ocurrido buscar otra forma de volver? Precisamente al oeste de la sala en que has cogido la cuarta parte de la llave hay otra puerta que lleva al exterior de la cripta. Sí, ya sé que por ese camino hay unos cuantos esqueletos con ganas de marcha, pero es la única salida en tu caso.

José Javier también tiene bastantes preguntas sobre «Ultima VII», unas cuantas sobre chorradillas –tipo de "si vengo de otra dimensión, cuánto he vivido, por qué me llamo Ferhergón"...– y otra final sobre **«Dark Sun II: Wake of the Ravager»**. Esta última la propondré en abierto, si os parece: dónde está el hilo de la túnica del templario, que se necesita para reparar el tapiz. Creo que esta incógnita ya ha aparecido en otras ocasiones, sin haber merecido respuesta hasta el momento. A ver si esta vez hay suerte. Cerramos con la puntuación de J.J.: dos puntos para «Dungeon Master II» y para «Ultima VII»; uno para «Bard's Tale III: Thief of Fate» y el último para «Wizardry VII».

Pues ya hemos hablado de «Stone Keep» y de «Dungeon Master II». Ahora, y si consideramos que «World of Aden» no está muy visitado últimamente, es claro de qué JDR procede hablar. Por supuesto, de **«Anvil of Dawn»**, que es introducido por Oier Roiz, de Usurbil (Guipúzcoa). Oier habla en su intervención de un sinfin de ayudas para la citada aventura, lo que nos deja entrever el avanzado estado que tiene en su ejecución. Dejemos para más adelante sus consejos, y centrémonos en primera instancia en su problemilla, ya planteado en anteriores reuniones.

Efectivamente, Oier ha llegado a las profundidades del Monte de Fuego para encontrar allí al Gnarl Negro que, ante su desmayo, le ha indicado la carencia de uno de los elementos precisos para construir el Cofre Arcano, único posible recipiente de la Materia Negra. De su carta, se deduce que Oier ha descifrado correctamente los ocho acertijos del demonio del Galeón Hundido. Pese a todo, no tiene uno de ellos, aunque no lo crea. ¿Estás seguro de que tienes las Lágrimas de la Luna Llorosa? Te aseguro que no están en el frasco hasta que las recojas. Si necesitas más pistas tendrás que volver a escribir.

Vamos con su ayuda: en el Torreón Gorge –Gorge Keep– hay que usar las brasas calientes para descongelar al soldado helado, quien te dará la llave de la puerta Norte. Para luchar recomienda el siguiente procedimiento: golpearles y retirarse una casilla –así se esquiva su posible golpe–, y no más si el enemigo puede lanzar hechizos. Asimismo, es conveniente subir el nivel de manejo de armas en las de filo y estoque, pues son de esta clase las armas más poderosas del juego. En cuanto a habilidades mágicas, las que más habéis de aumentar, siempre según Oier, son la Carne, el Vacío y el Relámpago.

Más cuestiones. No se ha hecho ningún especial sobre «Ravenloft 2: Stone Prophet»... hasta el momento. Pero si insistís, lo plantearemos. Que se sepa, no hay versión para PC de ese juego «Towers of Doom» a que te refieres –al parecer, es una producción para sala recreativa basada en el sistema AD&D–. Respecto a una posible aventura para ahora, ¿qué te parece «Dungeon Master II»? Y sí, «Lands of Lore» es un excelente JDR, aunque quizá su estancia en la Calabozolista esté siendo excesiva, incluso para su nivel. Los puntos de Oier van, en su conjunto, para «Anvil of Dawn», al que no duda en calificar de "cojo...". Muchas gracias por tu –algo larga– intervención.

Hasta aquí hemos llegado, maníacos cofrades. Es momento de reanudar fatigas y tratar de sobrevivir, que nuevos disfrutes os esperan. Pensad en esas navidades que se avecinan y que me anticipo a felicitaros a todos. Y, por qué no, cuando todo se vuelva en vuestra contra, recordadlo: el próximo mes, más.

Ferhergón



"LA VISIÓN"

Vuelco de datos

Aquello se parecía mucho a una "instantánea nocturna" de Nueva York a vista de pájaro. Cientos de "lucecitas" y diodos de colores brillaban ante tus ojos. ¿Recuerdas dónde estabas? Edificio "Korova". Segunda planta: "Centro de Proceso de Datos"... ¡Habitación de Terminal "Marilyn"! El fino haz de luz azul del estante principal del computador te permitía distinguir en la oscuridad la mayor parte de la pequeña estancia: diversos estantes llenos de paneles y equipos digitales, dos armarios metálicos –parecidos a las antiguas taquillas de las universidades y colegios–, una mesa con algo similar a una impresora, y un montón de papel metalizado –igual al de la octavilla que recogiste en el pub "Jabba's", el antro nocturno donde aterrizaste en tu llegada al futuro–. No había mucho más. El monitor del computador central se encendió cuando entraste en la habitación, y en la pantalla –que sería de unas 58 pulgadas aproximadamente– comienzan a aparecer algunos códigos y líneas de información. "Sistema inicializándose, señor. Dentro de cinco crono-segundos podrá Vd. disponer de los últimos ficheros de datos almacenados. Hora: 11.50 mins. de la noche. Le deseo un feliz trabajo!".

Una dulce voz de mujer te habló desde el altavoz incrustado al lado de la pantalla. ¿De qué te sonaba tanto esa voz...? ¡Claro!, ¡se trataba de ella! ¿Acaso habías olvidado que eras un "cinéfilo" encandilado por todas sus películas? Sí. Era una perfecta imitación sampleada de la voz de "Marilyn Monroe"; pero, ¿qué hacía encerrada allí dentro la "sensual tonalidad" de sus cuerdas vocales? Posiblemente, el programador del sistema había sido también un fan de la "rubia más explosiva de Hollywood" de todos los tiempos. De repente, en tu cerebro se encendió un cartel de alarma: ¿las 11.50 minutos de la noche? Tu Seiko de pulsera llevaba algo más de... ¡un cuarto de hora de retraso!, "... la visita durará una hora y media aproximadamente...", había dicho en la entrada el guía-sector acompañante. Muy pronto debías regresar con el grupo de turistas, antes de que te descubriesen. ¡Y no te quedaba demasiado tiempo! Buscabas acelerado en el bolsillo interior de tu chaqueta, el disc-chip que Arkyd –la espía del grupo Archon– te entregó en la cafetería; sí, estaba allí. Era una especie de pastilla metálica rectangular de color gris oscuro, parecida en tamaño y forma a los antiguos tickets de bus, pero de mayor grosor. Con el pequeño dispositivo grabador apretado entre el pulgar e índice de tu mano derecha –ahora algo temblorosa– te acercas a la computadora, buscando la ranura en el lateral, como te dijeron. No tardaste mucho en encontrarla. Miras el disc-chip, girándolo, intentando buscar algo que te indicase la posición correcta. para insertarlo; ¿qué pasaría si lo introducías erróneamente y no conseguías grabar los datos en él? ¡Mejor no pensar en ello! –dices para tus adentros–, mientras tragas algo de saliva, en tu seca garganta. En una de las caras del mini-disco, observas –al moverlo cerca de la luz–, el relieve brillante, de lo que parece un pequeño distintivo: tres rombos unidos por un extremo, formando una hélice. ¿Será el símbolo que indica el lado correcto para introducirlo?

Sin dudarlo un segundo más, insertas en esa posición el "chip", mientras aguantas la respiración... "Insertado en el Sistema, Soporte para Backup, con instrucciones ya predefinidas. Dentro de 2 crono-segundos se procederá al volcado de los datos seleccionados. Tiempo de duración del proceso: 7 minutos". La voz de "Marilyn" te habló de nuevo; casi al instante, la pantalla comenzó a "escupir" cientos, miles de caracteres, que desfilaban en un "endiablado scroll vertical", a velocidad de vértigo. En la pantalla, en letras rojas, latía el mensaje: "BACKUP PROCESS".

Todo parecía ir bien hasta ahora ¿no? "... Sólo tienes que introducir el "mini-chip"...", te había insistido la espía de ojos negros y profunda mirada. "Dentro lleva un potente bio-virus, que ocultará la manipulación de los datos al sistema, y nos permitirá extraer –entre otros muchos– el dossier de "Archon" y de nuestros agentes, sin dejar huella. Será por una buena causa...". Eso esperabas tú. Salir de allí sin ser descubierto, y que cumpliesen lo prometido: ¡DEVOLVERTE A CASA al año 1.996!

Según tu cronómetro, faltaban dos minutos para el fin de la operación. De repente, oyes algo a tu espalda. Vuelves la cabeza, y ves, en la sombra, la figura de un tipo con gabardina y sombrero. ¿Te habían descubierto?, ¿era esto el fin?

Rafael Rueda

Cómo navegar en La Visión:

Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está los que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo... como lágrimas en la lluvia...

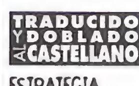
DATOS INFORMATIVOS:

1) El distintivo que tiene grabado el "mini-disco" en una de sus caras, puede ser el logo de la empresa fabricante. ¿De cuál?



Es mejor dar que recibir





ESTRATEGIA

SYNDICATE WARS™: la violenta y explosiva continuación de Syndicate™ ya disponible en PC-CD.



BULLFROG PRODUCTIONS LTD



ELECTRONIC ARTS®

Disponible en:  y Próximamente en:  y 

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel.: 541-381 50256. Fax: 541-381 5562

http:// www.Bullfrog.uk.com •



JAVIER ÁLVAREZ

Canciones desde la intimidad



Tocando en la calle, en el Retiro madrileño, fue descubierto Javier Álvarez por una multinacional que editó sus primeras canciones. Como el chico era guapo, componía bonito y se pusieron de moda los cantautores sinceros, la historia fue para arriba. Ahora, acaba de aparecer su segundo trabajo discográfico, «Dos», en el que vuelve a predominar la sencillez y se ha agudizado el intimismo.

Un buen regalo para quienes busquen retazos poéticos en las canciones; se sientan melancólicos en las tardes-noches de invierno; admiren a Silvio Rodríguez, Suzanne Vega o Aute; crean que las guitarras distorsionadas las inventó el demonio; o, simplemente, sean de naturaleza tranquila.

EL JOROBADO DE NOTRE DAME

El clásico de Víctor Hugo según Disney

Fue primero una novela épico-trágica escrita por Víctor Hugo que en su día cambió las técnicas narrativas y hoy es un clásico de la literatura universal –muy recomendable si te saltas los capítulos correspondientes a las descripciones de la catedral parisina que le da nombre–. Ya ha sido adaptada al cine con mejor o peor fortuna en varias ocasiones; y ahora es pasada por el tamiz de los dibujos animados "made in factoría Disney"; con los consiguientes cambios edulcorantes y rosáceos para conseguir un muy buen final y un típico producto navideño apto para todos los públicos.



Quasimodo es un jorobado que vive encerrado en la catedral de Notre Dame únicamente acompañado por las gárgolas Víctor, Hugo y Laverne. Allí le ha metido el juez Frollo, que ansía acabar con los gitanos. Un día, el preso se escapa para asistir al Festival de los Bufones. Al verle, la gente se horroriza, y sólo la bella Esmeralda, gitana enamorada del militar Febo, le defiende. El clímax de la película llega, como os habréis imaginado, cuando el malvado Frollo intenta matar a Esperalda y sus colegas étnicos, y sólo Quasimodo puede evitarlo. Se recomienda asistir al cine provisto de pañuelos para secarse las lágrimas.

LA LENGUA ASESINA

Gore y serie Z a la española

Entre las razones que Alberto Sciamma, el director de «La Lengua Asesina», apunta para no perderse su película hay dos muy poderosas: ni aburre ni deprime, y no sale Demi Moore. Filme cómico-terrorífico: cruce entre la chispa de algunos personajes de Almodóvar, el camino abierto por Álex de la Iglesia, los muertos de Tarantino, los sex-shops más cutres, los power-rangers y cualquier cosa que huela a plástico o a cultura basura. Gore y serie Z a la española.

Imposible resumir en pocas líneas unos personajes y un argumento en el que caniches teñidos se transforman en drag-queens, la explosiva Candy posee la lengua alienígena más larga del universo, un convento-gasolinera sirve para esconderse de la policía, el carcelero jefe es un malo-malísimo, un preso es decapitado al compás de sonidos discotequeros, o una monja recupera el habla y su apetencia por el sexo tras la caída de un meteorito en la tierra.

La música es de Fangoria; y Melinda Clarke, Jason Durr, Mapi Galan, Mabel Karr y Robert Englund son los protagonistas principales de esta película mezcla de gore y serie Z.



AMERICAN BUFFALO

La ética de los perdedores americanos

Basándose en la poderosas razones como intérpretes de Dustin Hoffman, Dennis Franz y Sean Nelson, el joven director Michael Corrente –«Federal Hill»– ha adaptado a la pantalla grande la obra de teatro «American Buffalo», escrita por David Mamet –guionista de filmes como «El Cartero Siempre Llama Dos Veces» o «Veredicto Final»; novelista muy recomendable con obras como «Escrito en Restaurantes» o «Esa Gente Tranquila»–.





Siguiendo los esquemas del mejor cine negro norteamericano, «American Buffalo» plantea un esquema recurrente en la producción de Mamet, el de la ética en los perdedores americanos. La amistad traicionada, el robo, la codicia... se dan cita en una historia que gira en torno a la poderosa atracción que ejerce una moneda de 5 centavos –el dinero como símbolo de la destrucción– sobre unos personajes que son capaces de romper lealtades aunque sea a costa de destrozar sus vidas.

CONSPIRACIÓN EN LA SOMBRA

Las mafias en el poder

Bobby Bishop –Charlie Sheen– ha pasado de ser el asesor de confianza del presidente de Estados Unidos –Sam Waterston– a convertirse en un hombre acosado por un asesino a sueldo –Stephen Lang–, a quien sólo le ayuda una periodista y antigua novia –Linda Hamilton–. Ambos están dentro de una trama en la que juega un papel fundamental el jefe de personal de la Casa Blanca –Donald Sutherland–.

Dirigida por George Cosmatos –capaz de realizar la segunda parte de las aventuras de Rambo y «Tombstone» sin que se altere su reputación–. «Conspiración en la Sombra» es una película de ficción, basada en personajes reales –polémica hubo por las coincidencias con George Stephanopoulos, asesor de Clinton–. Thriller político producido con la efectividad artesana de Hollywood, escarba en las relaciones entre mafias y poder con la finalidad de entretener.

MUCHO TEQUILA!

Un homenaje merecido

Finales de la década de los setenta y principios de los ochenta. En España los números uno en las listas de éxito se llamaban Pecos o Pedro Marín –si alguno de los lectores no sabe quiénes eran los susodichos que escuche a Enrique Iglesias, eso sí, después de haberse bebido unos cuantos tragos de tila para calmar la ira que impulsa a romper el CD–. Los más enteradillos preferían oír lo que llamaban rock progresivo, y que a grandes rasgos significaba algo así como unos tíos pasmaos tocando sobre un escenario canciones cuanto más largas mejor, a ser posible demostrando su virtuosismo instrumental y depurada técnica –si no sabes lo que es, ya sabes, el traguito de tila y a escuchar la discografía del cuarentón de la familia–. Todo cambió cuando nació Tequila; un quinteto divertido que interpretaba canciones de 3 minutos, purito rock and roll a lo Rolling Stones.



Finales de 1.996. Se pone a la venta un doble CD titulado «Mucho Tequila!». Las viejas canciones del grupo interpretadas por Seguridad Social, Mikel Erentxun, Javier Álvarez y Pedro Guerra, Charly García, Revólver, Platero y Tú & Extremoduro, Los Caracoles, Los Hermanos Dalton, Los Piratas & Antón Reixa, Joaquín Sabina, Manolo Tena, Los Lunes, Christina Rosenvinge, La Unión, Los Sencillos, Danza Invisible, M Clan, Marc Parrot y Cristina Lliso & Enrique Villarreal. Un homenaje realmente merecido.

S.O.S.ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

ALONE IN THE DARK

En la habitación donde sale humo de una caja he echado agua y se ha ido el humo. He cogido el disco, pero no puedo abrir la puerta. ¿Cómo se abre?

Salvador García. Carlet (Valencia)

Después de vaciar la jarra sobre el cenicero, debes coger el mechero y buscar en los cajones situados cerca de la ventana para encontrar un libro. No hace falta que cojas el disco, y puedes salir de la habitación con ayuda de la llave dorada.

ALONE IN THE DARK 2

¿Para qué sirve el vino envenenado? ¿Cómo se coge el amuleto?

Vanesa Gómez. Leganés (Madrid)

Deja el vino frente a la estatua de Neptuno, aléjate unos pasos y dos zombies cruzarán la puerta doble, cayendo envenenados. Para coger el amuleto, destruye los brazos de la pared con la espada, coge el trozo de pergamino del pedestal, une las dos partes del pergamino, y pon la corona sobre el busto blanco.

¿Cómo consigo subir a la cubierta del "Flying Dutchman"? ¿Qué hago con el cañón una vez lo he soltado?

Alex Simonetti. Castelldefels (Barcelona)

Para llegar hasta la cubierta, Grace debe observar los pasos del pirata y esconderse hasta que sea el momento adecuado para salir al pasillo y girar rápidamente a la derecha, para alcanzar la escalera. Una vez hayas dejado el cañón debes llenarlo de pimienta, arrojar el jarrón contra la puerta para atraer la atención de un pirata y darle fuego con el encendedor.

DAY OF THE TENTACLE

Me gustaría que me dijéseis cómo poner correctamente los planos de la batería del número de patente 31714260.

Eduardo Sánchez. Córdoba

Sentimos no poder ayudarte, pero el número de patente del que hablas es el sistema de protección del juego, y sólamente podrás pasarlo si dispones de las instrucciones del programa original.

¿Cómo consigo coger el disfraz de tentáculo que está donde la bandera? ¿Cómo cojo el jabón que está en el carro de la limpieza sin que me vean? ¿Para qué sirve el típex?

Joaquín Flores. Alcorcón (Madrid)

Laverne puede coger sin problemas ese disfraz para poder recorrer la casa sin ser detenida. Hoagie debe deshacer la cama, tirar del cordón para llamar a la sirvienta, y salir al pasillo para coger el jabón del carrito. Laverne puede pintar con típex la cerca, para manchar al gato y que parezca una mofeta.

¿Cómo puedo transportar el hámster al futuro? ¿Para qué sirven la aspiradora, el chicle y el trofeo?

Jordi Vilá. Bilbao

Mete el hámster en la máquina de hielo que se encuentra en el pasillo del primer piso. La aspiradora permitirá a Laverne sacar al hámster del agujero del sótano. El chicle no sirve para nada, pero sí la moneda de diez céntimos que está pegada a él, ya que cuando tengas dos monedas podrás poner en marcha la máquina vibradora. Tampoco tiene utilidad el trofeo, limítate a dar la invitación al guardián de la perrera.

¿Cómo se gana el concurso de belleza? ¿Cómo se coge el vómito simulado?

Fernando Boluda. Almoradi (Alicante)

El vómito simulado caerá al suelo cuando Bernard empuje una de las cajas acústicas sobre el suelo y pulse el interruptor del equipo de música. Para ganar el concurso debes deshacerte del humano del tutú con ayuda del vómito simulado y preparar a la momia: métele la caja de risas en el bolsillo, ponle la dentadura del caballo, colócale los spaghetti mojados en al cabeza y dales forma con el tenedor.

FADE TO BLACK

En el 2º nivel, ¿qué hay que hacer para pasar al siguiente nivel después de dejar al anciano en el teletransportador?

Antonio Ibarra. Albacete

Regresar a la sala del reactor, introducir el cubo de datos con el virus en el reactor y, luego, dirigirte a la sala de teletransporte antes de que el reactor explote.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo se atrapa al cangrejo con los huesos del esqueleto? ¿Qué puedo hacer contra el hombre que me gana peleando en el laberinto de Creta?

Salvador García. Calet (Valencia)

Para atrapar un cangrejo debes colocar dentro de los huesos el bocadillo o la salchicha. Los soldados que pueden aparecer en el laberinto pueden ser esquivados o eliminados a base de puñetazos.

Estoy con Sofía en el submarino, camino de la Atlántida. He podido conseguir las tres piedras de la caja fuerte y he derribado al soldado que apuntaba a Sofía. ¿Cómo salir del submarino y llegar a la Atlántida?

Juan F. Ramírez. Málaga

Debes colocar el desatascador en lugar de la palanca rota y utilizar la llave para liberar el timón. Ahora, todos los instrumentos del submarino están bajo tu control y puedes maniobrar para introducirlo por el túnel que conduce a Atlantis.

MUNDODISCO

¿Para qué sirven el destornillador, el cubo de basura y el cubo con agua y jabón? ¿Cómo le quito el Chucky al bufón? ¿Cómo me convierto en un hombre para que el gato callejero me enseñe el saludo? ¿Para qué sirven la pluma de ave de fuera de la ciudad y el fertilizante? ¿A quién tengo que darle las bragas de la mujer? ¿Cómo cojo el libro de natillas?

Aitor Álvarez. Bilbao

El destornillador sirve para hacerle un agujero al coco. El cubo de basura debe ser volcado sobre la cabeza del bufón para obligarle a bañarse, y el cepillo mojado en agua con jabón sirve para limpiar la matrícula del carro. Lo que debes quitarle al bufón no es Chucky, sino su sombrero, lo que se consigue volcando el frasco de espuma en la bañera. La prueba de tu hombría son precisamente las bragas de Sally la gorda, las cuales solo podrás conseguir después de proporcionarle los ingredientes de su "especial". La pluma sirve para hacer cosquillas al ladrón que duerme en su choza. Con la ayuda del fertilizante y el almidón podrás convertir la serpiente en una especie de vara. Para conseguir el libro de natillas, acepta la alfombra que te va a ofrecer la bruja y quítale el libro en el momento en el que cierra los ojos para intentar besarte.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Dónde está Shuv-Oohl? ¿Para qué sirve la unión del recogepelotas roto y la mano cortada de Jesse James? ¿Cómo rescato a Max en la pista de golf acuática? ¿Qué puedo hacer con los prismáticos del restaurante una vez conectados los cables? ¿Dónde está el vórtice misterioso?

Alejandro Carreras. Granada

Shuv-Oohl se encuentra en el Vórtice del Misterio. La mano de Jesse James sirve para coger un libro de la estantería en Bumpusville y, combinada con el imán, para conseguir el anillo que está dentro de la pelota de lana. Para rescatar a Max cambia el cubo de peces encontrado junto al río por el cubo de pelotas de golf, y lanza peces hacia el río hasta formar un puente con los cocodrilos.

¿Dónde está el anillo? ¿Dónde está la piscina de alquitrán?

Rubén Gutiérrez. Alicante

El anillo está dentro de la pelota de lana y se consigue con ayuda de la mano de Jesse James unida al aparato para recoger pelotas de golf y el imán en forma de pescado.
La piscina de alquitrán se encuentra en el Parque del monte Rushmore, y para llegar hasta allí hay que recoger los folletos publicitarios de la taberna de Evelyn Morrison.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA - S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

CENTRO MAIL

TECNO wave

precios i.v.a. incluido

Calidad y Garantía

PENTIUM 120

OFFICE BASICO

Caja Minitorre
Microprocesador INTEL PENTIUM 120
Placa Triton Vx - WB Caché
Controladora integrada, VRM
Disco duro 1 Gb IDE
Disquetera 3'5
1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica
SVGA PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28
Teclado y Ratón

119.990
11.744 pta/mes

OFFICE MULTIMEDIA

CD-ROM 8X

CD-ROM 8X
Sound Blaster
16 PnP (OEM)

CREATIVE

144.990
14.191 pta/mes

HOME BASICO

Caja Minitorre
Disco duro 1 Gb IDE
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado BR
Teclado Windows´95 y Ratón

134.990
13.212 pta/mes

HOME MULTIMEDIA

159.990
15.659 pta/mes

Micros Certificados 120

Nosotros SI te garantizamos su autenticidad

Certificate of Authenticity

Tapa Frontal

Deslizante

Placa Triton Vx 256 Burst Pipeline

Nuestras placas llevan 256K de caché Burst Pipeline de alta velocidad y Modulo regulador de voltaje VRM para futuras ampliaciones

SVGA Trident 9440

Cumple 100% estandar VESA

Regalamos conexión a Internet

TeleLine

Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 V.E. PnP

Sound

CREATIVE
CREATIVE LABS

No tendrás problemas con el sonido de tus programas multimedia

CD-ROM 8X

Elige tu sistema operativo: MS DOS 6.2 ▪ 4.990 pta / MS DOS + Windows 3.11 ▪ 13.990 pta / Windows 95 ▪ 13.490 pta

Amplía las opciones de tu «Tecnowave Home»



MICROPROCESADORES	
Ampl. Micro de 120 a 133	+12.000
Ampl. Micro de 120 a 150	+25.000
Ampl. Micro de 120 a 166	+48.000
Ampl. Micro de 120 a 200	+69.000
PLACAS BASE	
Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500
MEMORIAS	
Ampl. de 8 Mb a 16 Mb	+ 8.000
Ampl. de 8 Mb a 32 Mb	+28.000
Ampl. de 8 Mb a 64 Mb	+65.000
Ampl. Memoria Opción EDO	+ 2.000
TARJETAS GRAFICAS	
De Trident 9440 a Nº 9 FX Vision 330 1 Mb	+12.000
De Trident 9440 a Diamond Stealth 64	+ 8.000
De Trident 9440 a S3-Trio 64V+ con MPEG	+ 2.000
De Trident 9440 a Matrox Millenium 2 Mb	+27.000
Ampl. Tarjeta Gráfica a 2Mb	+ 4.000
DISCOS DUROS	
Ampl. de 1Gb a 1,2 Gb IDE	+ 2.000
Ampl. de 1Gb a 1,6 Gb IDE	+ 6.000
Ampl. de 1Gb a 2 Gb IDE	+14.000
Caja extraible IDE	+5.000
Caja extraible SCSI	+6.000
ZIP 100 Mb SCSI interno	+22.000
TECLADO	
Teclado Mecanico Win´95	+ 1.000
CD-ROM	
Ampl. de 8x a 10x	+3.000
MONITORES	
Goldstar 14" Autoscan	+ 3.000
Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Proview 15"	+15.000
Philips 14" C	+12.000
Philips 15" C	+22.000
Philips 15" A	+36.000
Philips 17" B	+80.000
TARJETAS DE SONIDO	
De S.B.16 a S.B. 32 PnP	+ 5.000
De S.B.16 a S.B. AWE 32 PnP	+15.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64	+10.000
CAJAS	
De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 6.000



902 17 18 19 **Para tus pedidos telefónicos**

precios i.v.a. incluido

ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.

CENTRO MAIL

TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL MUNDO DE LA MULTIMEDIA



PRIMAX

ESCANNERS

256 GRISES

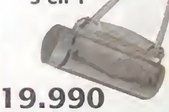
8.990

COLOR


OFERTA 16.990

SOBREMESA 4800 DIRECT

44.990 NUEVO PRECIO

PAPER EASE 3 en 1

19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

RATONES

AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO
1.990

RATONES VENUS
OFERTA 2.990

TRACKBALL
3.990

JOYSTICKS FIRESTORM

GAMESTICK 1.995


GAME CONTROL 1.990

INFRARED 1 JUGADOR

3.990

INFRARED 2 JUGADORES

5.490

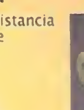
LOGITECH



SNAPPY
Captura imágenes de video en tu PC
38.990

SCANMAN COLOR 2000
22.990

PAGESCAN COLOR PRO
WINDOWS 95 C/ADP 57.990
WINDOWS 3.1 44.990

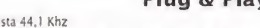
SURFMAN
El mando a distancia para moverse por Internet

12.490

TRACKMAN MARBLE 12.295

MOUSEMAN 96 6.995

PILOT II SERIE 3.995

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)



Sound BLASTER 16 Plug & Play



- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990

Sound BLASTER 32 Plug & Play

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

19.990

SB AWE 32 Plug & Play: 29.990

Kit FAMILY CD 32 8X

49.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)


22.990

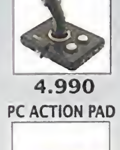
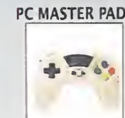
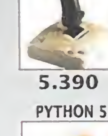
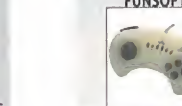
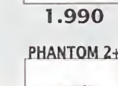
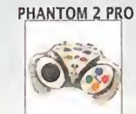
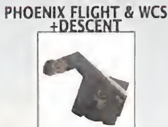
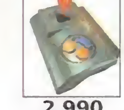
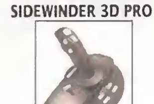
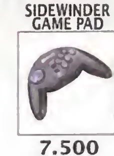
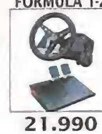
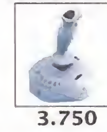
Kit DISCOVERY CD 16 8X
34.990

MICROFONO 2.990

CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990

CABLE MIDI 3.990

JOYSTICKS

ACEMASTER 18  7.995	ANALOG PRO GRAVIS  4.990	COMMAND PAD  2.895	F16·COMBATSTICK  15.495	F16·FLIGHTSTICK   9.495
GAME PAD GRAVIS  3.990	PC ACTION PAD 1.990	PC MASTER PAD  2.990	MULTI SYSTEM  14.995	PC ANALOG FUNSOFT  5.390
PC CONTROL PAD 6 FUNSOFT  2.690	PHANTOM 2+  2.990	PHANTOM 2 PRO  3.990	PHOENIX FLIGHT & WCS +DESCENT  11.990	PYTHON 5  1.995
RAIDER 5  2.990	SIDEWINDER 3D PRO  10.500	SIDEWINDER GAME PAD  7.500	THRUSTMASTER FORMULA T-2  21.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1  14.990
THRUSTMASTER MKII  12.490	VOLANTE+PEDALES PER4MER   9.990	THUNDERPAD  2.795	WINGMAN EXTREME  7.995	WINGMAN LIGHT  3.750

Genius

RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE

OFERTA 19.990

TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo
29.990

EASY-MOUSE 1.495

TRACK BALL 3.990

EASY SCAN 256 9.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo


14.990

ALMACENAMIENTO

CD ROM IDE

IDE
El mejor precio a tu alcance

8X 15.990

10X 19.990

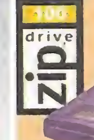
CD-R 1.500


CAJA EXTRAIBLE DE DISCO DURO
SCSI 6.495
IDE 5.495

ADAPTADOR DE MEMORIAS

2.990

JAZ IOMEGA



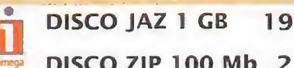
Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB

Zip externo 32.990
Zip interno 29.990

- Paralelo externo
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora

SCSI interno 79.990

SCSI externo 89.990



DISCO JAZ 1 GB 19.990

DISCO ZIP 100 Mb 2.990

... y toda una selección de componentes

PLACAS
- Placa Pentium Tritón VX Caché 256 B.P. 24.990
- Placa Pentium 430 HX (Triton III) 28.990
- Placa Pentium Pro Venus 59.990

CONTROLADORAS
- Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- Controladora SCSI Adaptec 1505 ISA 9.990
- Controladora SCSI Adaptec 1522 ISA 14.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI 32.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI UW 49.990

DISCOS DUROS
- Disco Duro 1 Gb IDE 29.990
- Disco Duro 1,2 Gb IDE 31.990
- Disco Duro 1,6 Gb IDE 37.990
- Disco Duro 2 Gb IDE 44.990
- Disco Duro 730 Mb SCSI 24.990
- Disco Duro 1 Gb SCSI 39.990
- Disco Duro 2 Gb SCSI 99.990

MICROS EN CAJA
- Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz 27.990
- Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz 39.990
- Micro INTEL PENTIUM 150 Mhz 55.990
- Micro INTEL PENTIUM 166 Mhz 79.990
- Micro INTEL PENTIUM 200 Mhz (OEM) 99.990
- Micro INTEL PENTIUM PRO 200 99.990
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 63 26.490
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 83 35.990

TECLADOS
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 3.990

MEMORIAS
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 4.990
- SIMM 8Mb 72 contactos 7.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 9.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 19.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 21.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 39.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 41.990
- Burst Pipeline 256Kb 3.990
- Burst Pipeline 512Kb 7.990
- Memoria 2 Mb SVGA 50 ns 4.990
- Adaptador de memoria de 30 a 72 pines 2.990

DISQUETERA
- FDD 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADORES
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM 200 1.490

TARJETAS DE VIDEO
- SVGA Trident 9440 6.990
- SVGA S3 TRIO 64 V+MPEG 3D 8.990
- SVGA Diamond Stealth 64 DRAM 14.990
- SVGA Number 9 FX Vision 330 18.990
- SVGA Number 9 FX-Motion 771 54.900
- SVGA Diamond S. VIRGE-3D 2M EDO 24.990
- SVGA Diamond Stealth Edge 3D 57.990
- SVGA Matrox M. 2Mb ampl. 4Mb 34.990
- SVGA Matrox M. 4Mb ampl. 8Mb 49.990

MONITORES
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- PROVIEW 14" Full Screen 36.990
- GOLDSTAR 14" Antirreflejos, Autoscan, Altavoces integrados 41.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD 54.990
- PROVIEW 15" Pantalla Plana 54.990
- PHILIPS 15" C Tubo Black Matrix 54.990
- PHILIPS 15" A Frec. 30-66 Khz 74.990
- SONY SFII 15" 0´25 Super Triniton, Control digital por procesador 89.900
- GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, Pantalla plana 99.990
- PHILIPS 17" B Frec. 30-58 Khz 124.990

SISTEMA OPERATIVO
- MS DOS 6.2 4.990
- MS DOS 6.2 + Windows 3.11 13.990
- Windows 95 13.490

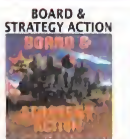
CAJAS
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja ATX 24.990

902 171 819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/12/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES



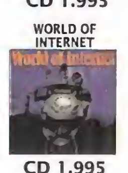
SHAREWARE





BOARD & STRATEGY ACTION	CASINO & CAR ACTION	CLASSIC ACTION	FIGHTHING ACTION	RACING ACTION	SPORT ACTION
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995





WORLD OF COLOUR CLIPART	WORLD OF DTP	WORLD OF EMULATORS	WORLD OF FONTS & ICONS	WORLD OF INTERNET	WORLD OF MORPH
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

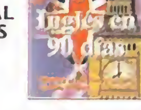
IDIOMAS



TRIPLEPLAY PLUS! INGLÉS
CD 9.900

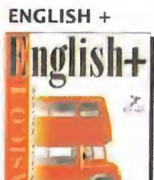


INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS
CD 1.995



INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS
CD 1.995

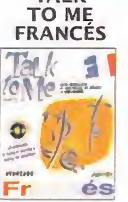
ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD





TALK TO ME INGLÉS		TALK TO ME FRANCÉS		TALK TO ME ALEMÁN	
AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	PRINCIPIANTE	6.990	PRINCIPIANTE	6.990

EDUCATIVOS



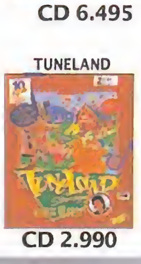
ESTUDIO GRÁFICO MICKEY / **EST. GRA. REY LEÓN** — PC 5.950 c/u

LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 6.495

TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 6.495

LIBRO ANIMADO POCAHONTAS / **TALLER DE JUEGOS EL REY LEÓN** — CD 6.495 c/u







ADVENTURES IN FAIRYLAND	KIYEKO Y LOS LADRONES	TUNELAND	TWINS IN TROUBLE	UPSIDE TOWN
CD 2.990	CD 3.495	CD 2.990	CD 2.990	CD 2.990

S. O. - VARIOS







WINDOWS 95	HORÓSCOPO Y TAROT	MTV UNPLUGGED	CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS	PC BONOLOTO	PC QUINIELAS 2.1
CD 16.900 PC 16.900	CD 2.245	CD 5.450	PC 1.795	PC 1.795	PC 1.795

ADULTOS

EN ESPAÑOL



CYBEREXPERIENCE	4990	UP & DOWN LOVE	1995	WET DREAMS	1995
CYBER SEX	2795	**OFERTAS**		WIDE OPEN	1995
CYBER SEX 2	2795	AMERICAN PIE	1995	**MANGA**	
EL JUEGO DE LA OCA	2495	BLACK PENETRATION	1995	ADVENTURE KID	3990
HOT DOG GIRLS	3990	CITY OF SIN	1995	LA BLUE GIRL VOL. 1	3990
		LOVE PYRAMID	2495	CLIMAX	1995
		MEMORY STRIP 1	1995	DEEP INSIDE	1995
		MEMORY STRIP 2	1995	NICE BUT NAUGHTY	1995
		SEX CASTEL	1995	ORAL ACTION	1995
		SEX MOTEL	1995	SWEET JUICES	1995
		SEX-SOFT	2795	PARTY TIME	1995
		SEXY ZAPPING	2995	RED HOT	1995

PACKS

MACHINE 6 PACK
6.990
MACHINE 6 PACK (2)
6.990
VCA 6 PACK
5.990

OBRAS DE CONSULTA

MICROSOFT



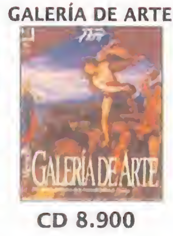
CINEMANÍA´97 — CD 7.495

ENCARTA´97 — CD 14.900

¡YA VIENE ENCARTA´97 EN CASTELLANO!
Promoción Especial
Introducción Versión en Inglés con Actualización Gratis al Castellano enviando la tarjeta de registro incluida en el producto antes del 28 de febrero de 1997 *
Envíos a partir de esa fecha.



ENCARTA´97 ATLAS MUNDIAL — CD 14.900



GALERÍA DE ARTE — CD 8.900

DINAMIC MULTIMEDIA



LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	LA OBRA DE GOYA	LA OBRA DE VELÁZQUEZ
CD 4.445	CD 4.450	CD 4.450

CIENCIA - TECNICA - ARTE



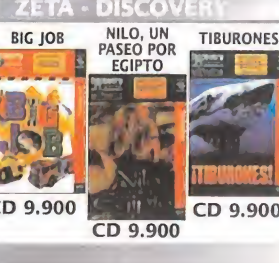

ENC. DE PINTURA LAFFONT	LEONARDO DA VINCI	LE LOUVRE
CD 9.990	CD 7.990	CD 4.990

DICCIONARIOS



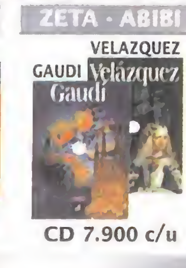
DICCIONARIO ENC. FUTURA	ENCICLOPEDIA SALVAT
CD 11.900	CD 17.990

ZETA - DISCOVERY



BIG JOB	NILO, UN PASEO POR EGIPTO	TIBURONES
CD 9.900	CD 9.900	CD 9.900

ZETA - ABIBI



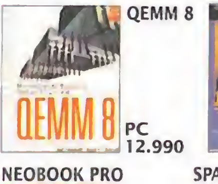
GAUDI / VELAZQUEZ — CD 7.900 c/u

ZETA MULTIMEDIA

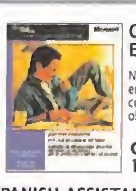


COMO FUNCIONAN LAS COSAS	EL CUERPO HUMANO	MI PRIMER DICCIONARIO	ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA	POLIZON	ENCI.DE LA NATURALEZA	HISTORIA DEL MUNDO	GUÍA DEL SEXO
CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990	CD 12.990

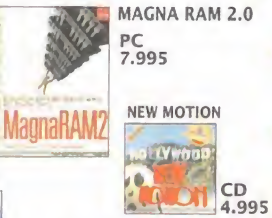
UTILIDADES



QEMM 8 — PC 12.990

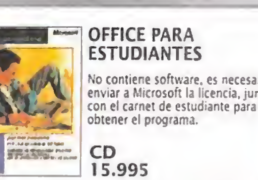


OFFICE PARA ESTUDIANTES — CD 15.995
No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.

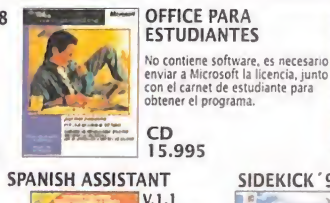


MAGNA RAM 2.0 — PC 7.995

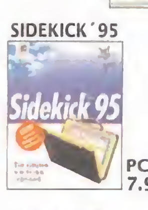
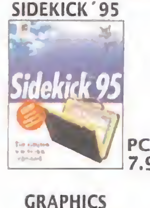
NEW MOTION — CD 4.995



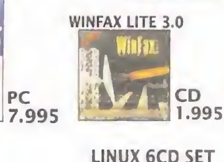
NEOBOOK PRO — CD 9.990



SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — CD 9.900

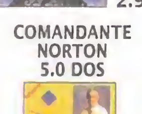



SIDEKICK´95 — PC 7.995



WINFAX LITE 3.0 — CD 1.995

MONEY´97	DESIGNER 3.1	GRAPHICS WORKS	LINUX 6CD SET (SEPT´96)
CD 4.895	CD 4.995	CD 2.995	CD 2.995

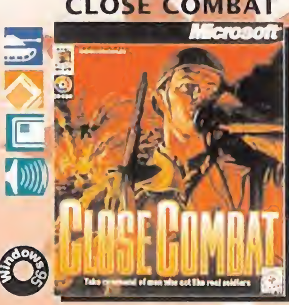




PC TOOLS 9.0 PRO DOS	PC TOOLS 2.0 WIN.	NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS	NORTON ANTIVIRUS 3.0 WIN.	COMANDANTE NORTON 5.0 DOS
CD 4.995	CD 4.995	CD 2.995	CD 3.995	CD 4.995



estrategia rol • mesa

CLOSE COMBAT



Son las 4 de la mañana. Tus hombres están agotados e intentan desesperadamente tomar el puente bajo un fuego nutrido y la moral por los suelos.
Tu estás al mando pero tus hombres tienen ideas propias. siente toda la emoción de la batalla gracias a la acción continua en tiempo real.

CD 9.495

WARCRAFT II



Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las ordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo.
Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continua.
486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995



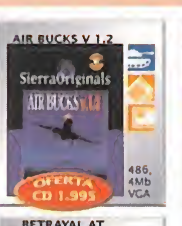
Z



Descubre el nuevo juego bélico totalmente absorvente de Bitmap Brothers, toda una carrera llena de rapidez y furia en lucha por un territorio y recursos entre cinco mortales planetas. Para ser el superhumano que llevas dentro, hay 20 encrispadores niveles e instalaciones de red que permiten la lucha entre 4 jugadores.

CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA





- **3D ULTRA PINBALL** — OFERTA CD 3.190 — 486, 4Mb SVGA
- **3D ULTRA PINBALL 2: CREEP** — CD 5.995 — 486, 4Mb SVGA
- **A -TRAIN** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **ABSOLUTE PINBALL** — CD 6.995 — 486, 4Mb VGA
- **AFTERLIFE** — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- **AIR BUCKS V 1.2** — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- **ALIEN LEGACY** — OFERTA CD 3.190 — 386, 4Mb VGA
- **ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II)** — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- **AMERICAN CIVIL WAR** — CD 8.495 — 486, 4Mb SVGA








- **ASCENDANCY** — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- **ASTERIX** — CD 5.495 — 386, 2Mb VGA
- **AZRAEL´S TEAR** — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- **BAKU BAKU ANIMAL** — CD 5.495
- **BATTLE BUGS** — OFERTA CD 3.190 — 386, 2Mb VGA
- **BETRAYAL AT KRONDOR** — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- **CAESAR II** — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA
- **CAPITALISM** — CD 6.995 — 386, 4Mb SVGA
- **CD DOMINÓ** — CD 2.245 — 386, 1Mb VGA



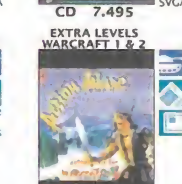




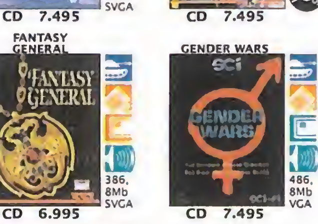

- **CD MUS** — CD 2.245 — 386, 1Mb VGA
- **CENTRAL INTELLIGENCE** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- **CIVIL WAR** — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- **CIVILIZATION II** — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- **COBRA MISSION** — OFERTA PC 2.995 — 286, 1Mb VGA
- **COLONIZATION** — OFERTA CD 3.495 — 386, 4Mb VGA
- **COMMAND & CONQUER** — CD 7.495 — 486, 4Mb VGA
- **CONQUEROR** — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- **CYBER STORM** — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



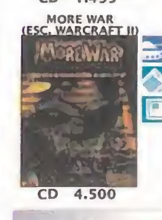


- **DEADLOCK** — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- **DEATHKEEP** — CD 7.495
- **DESTINY** — CD 8.495
- **DETROIT** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **DUNGEON MASTER II** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **DUNGEON KEEPER** — CD CONS. — 486, 8Mb VGA
- **ELDER SCROLLS: DAGGERFALL** — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- **EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER** — CD 1.495
- **EXTRA LEVELS WARCRAFT 1 & 2** — CD 1.495



- **FANTASY GENERAL** — CD 6.995 — 386, 8Mb SVGA
- **GENDER WARS** — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- **GENE WARS** — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC** — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC II** — CD CONS.
- **LANDS OF LORE** — OFERTA CD 1.990 — 386, 2Mb VGA
- **MASTER OF ORION 2** — CD CONS.
- **MILLENIA** — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
- **MORE WAR (ESC. WARCRAFT II)** — CD 4.500

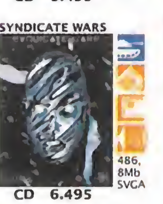







- **OUTPOST** — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- **PINBALL CONSTRUCTION KIT** — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- **RAILD ROAD TYCOON DELUXE** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- **RAVENLOFT II** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES** — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- **SETTLERS II** — CD 5.495 — 486, 8Mb SVGA
- **SIM ANT** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **SIM CITY** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **SIM EARTH** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

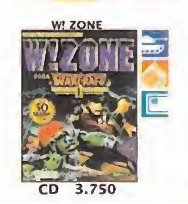


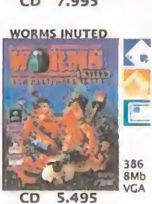





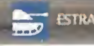
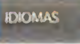
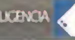
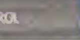
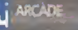
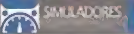
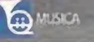
- **SIM FARM** — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **SIM ISLE** — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- **SIM TOWER** — CD 7.495 — 386, 4Mb SVGA
- **STONEKEEP** — CD 7.995 — 486, 8Mb VGA
- **STRIP POKER** — OFERTA CD 2.995 — 486, 4Mb VGA
- **SYNDICATE WARS** — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- **THE HORDE** — OFERTA PC 1.995 — 386, 4Mb VGA
- **THEME PARK** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb SVGA
- **THIRD REICH** — CD 7.995 — 486, 8Mb VGA






- **TILT** — OFERTA CD 1.990 — 386, 8Mb VGA
- **TRANSPORT TYCOON** — OFERTA CD 3.495 — 386, 4Mb SVGA
- **ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- **ULTIMA VII: BLACK GATE** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- **W! ZONE** — CD 3.750
- **WARCRAFT II EXPANSION SET** — CD 3.995
- **WARHAMMER** — CD 7.495 — PENT. 8Mb SVGA
- **WOODEN SHIPS & IRON MEN** — CD 7.995 — 486 8Mb SVGA
- **WORMS INUTED** — CD 5.495 — 386 8Mb VGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS   INTELIGENCIA   JUEGOS DE MESA   LUCHA  PACK   PLATAFORMAS   ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE UTILIDADES

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA '97



Fifa vuelve con nuevas tecnologías gráficas y de animación: Motion Blending para dar forma a los polígonos y 3D+ para ofrecer un movimiento más relista. Juegue en red hasta con 20 jugadores y demuestre que es el mejor jugando al fútbol. Más de 200 equipos de ligas nacionales y más de 35 ligas nacionales para ofrecer todo el mundo del fútbol en un sólo CD.



CD 5.895

PC FUTBOL 5.0



Te presentamos el mejor simulador de futbol de la historia: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y cámara móvil, para seguir la jugada desde el ángulo que quieras. Se nota su base de datos, el Manager, al que no falta de nada para ser como la vida misma, se nota en todos sus detalles... ¿A qué esperas para jugar?.



CD 2.695

RALLY CHAMPIONSHIP



Rally Championship es la simulación definitiva de la década de este apasionante deporte. Conducirás con lluvia, nieve y niebla tanto de día como de noche, y deberás manejar diferentes vehículos, con sus diferentes comportamientos y en una gran variedad de superficies.¡La única forma de mejorarlo es conducir un coche real!.



CD 6.495

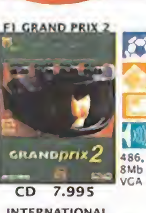


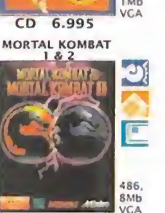


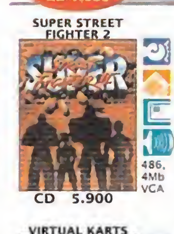




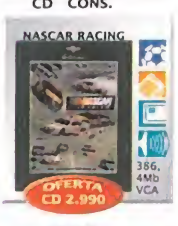
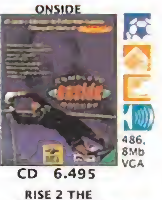




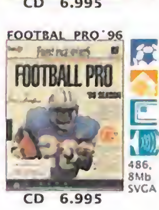


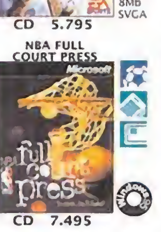



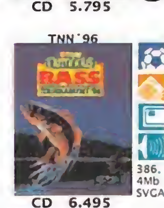






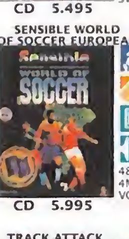
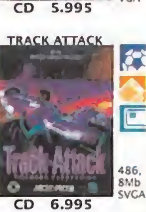
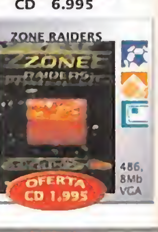











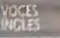




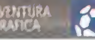
Juego	Precio	Requisitos
ACTION SOCCER	CD 5.995	486, 8Mb VGA
ACTUA SOCCER	CD 1.990	486, 4Mb VGA
AL UNSER, JR.	OFERTA CD 2.995	
BIG RED RACING	CD 6.495	486, 8Mb VGA
CD BASKET '96	CD 4.495	386, 4Mb VGA
DAVIS CUP TENNIS	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
DECATHLON	CD 6.995	
DELTA V	OFERTA PC 1.995	386, 4Mb VGA
DESTRUCTION DERBY 2	CD 7.495	
EUROCOPA '96	CD 1.995 • PC 1.995	386, 4Mb VGA
EURO '96 ENGLAND	CD 5.495	486, 4Mb VGA
F1 GRAND PRIX 2	CD 7.995	486, 8Mb VGA
F1 MANAGER	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
FATAL RACING	CD 5.495	486, 8Mb VGA
FOOTBAL PRO '96	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
FX FIGHTER	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
GRAND PRIX MANAGER	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
GREG NORMAN GOLF	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
HOLE IN ONE	OFERTA CD 1.495	386, 4Mb VGA
INDY CAR RACING 2	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	386, 1Mb VGA
INTERSTATE '96	CD CONS.	
IRON & BLOOD	CD CONS.	PENT. 8Mb SVGA
MADDEN '97	CD 5.795	PENT. 8Mb SVGA
MANIC KARTS	CD 3.990	486, 8Mb SVGA
MEGARACE 2	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
MICROSOFT FUTBOL	CD 7.495	
MICROSOFT GOLF 3.0	CD 7.495	
MONSTER TRUCK MADNESS	CD 7.495	
MORTAL KOMBAT 1 & 2	CD 4.895	486, 8Mb VGA
MORTAL KOMBAT 3	CD 6.995	486, 8Mb VGA
NASCAR RACING	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
NBA FULL COURT PRESS	CD 7.495	
NBA JAM TOURNAMENT ED.	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
NBA LIVE '97	CD 5.795	
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	CD 6.495	PENT. 8Mb SVGA
NHL '97	CD 5.795	PENT, 8Mb SVGA
OLIMPIADAS '92 GIMNASIA	OFERTA PC 495	286, 1Mb VGA
OLYMPIC GAMES	CD 5.495	486, 8Mb VGA
OLYMPIC SOCCER	CD 5.495	PENT, 8 Mb VGA
ONSIDE	CD 6.495	486, 8Mb VGA
PC BASKET 4.0	CD 2.695 • PC 2.695	386, 4Mb VGA
PC CALCIO 4.0	CD 2.695 • PC 2.695	386, 4Mb VGA
PC FUTBOL 4.0	CD 2.695 • PC 2.695	386, 4Mb VGA
PGA EUROPEAN TOUR	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
PRAY FOR DEATH	CD 3.895	486, 8Mb VGA
PRESIDENTE	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
PRIMAL RAGE	CD 6.995	486, 8Mb VGA
RALLY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
RISE 2 THE RESURRECTION	CD 7.495	486, 8Mb VGA
RISE OF ROBOTS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb SVGA
ROAD RASH	CD 5.795	
SCREAMER 2	CD 5.495	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN	CD 5.995	486, 4Mb VGA
SPEED HASTE	CD 5.450	486, 4Mb SVGA
STREET RACER	CD 6.495	
STRIKER '96	CD 6.495	486, 8Mb VGA
SUPER STREET FIGHTER 2	CD 5.900	486, 8Mb VGA
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TENNIS CUP 2	CD 1.295	386, 4Mb VGA
TNN '96	CD 6.495	386, 8Mb SVGA
TOSHINDEN	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TRACK ATTACK	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95/96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
UNNECESARY ROUGHNESS '96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
VIRTUA FIGHTER PC	CD 7.495	
VIRTUAL KARTS	CD 6.995	486, 8Mb VGA
VIRTUAL SNOOKER	CD 7.995	386, 4Mb VGA
WACKY WHEELS	CD 5.450	386, 2Mb VGA
WINTER CHALLENGE	OFERTA PC 975	286, 1Mb VGA
WORLD RALLY FEVER	CD 5.495	486, 4Mb VGA
ZONE RAIDERS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA

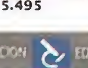
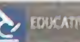







MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.




CD Reg. 7.495
CD Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

HARDLINE

América, 1998. Las luchas armadas entre grupos criminales están a la orden del día y cualquier parecido con la ley y el orden ha desaparecido. Tu eres un renegado, un mercenario.
Una impresionante película interactiva en la que tu llevas el control, con más de dos horas de película de vídeo y más de 200 tomas con increíbles efectos especiales.





CD 7.495

QUAKE



Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestíbulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.

PENTIUM, 8 Mb, VGA



CD 7.495

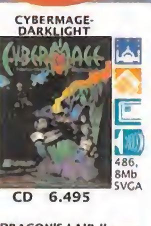
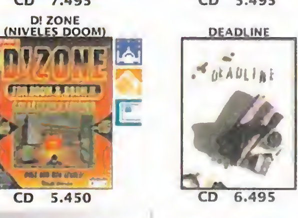






- ALIEN CARNAGE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- ALIEN TRILOGY — CD 7.495
- ARCADE AMERICA — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- ARCTIC MOVES — 286, 1Mb VGA — PC 1.795
- BATTLEDROME — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- BLAKE STONE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- BRAINDEAD 13 — 486, 4Mb VGA — CD 7.495
- BUBBLE BOBBLE — CD 5.495
- BUG — 486, 8Mb VGA — CD 5.975



- CANNON FODDER 2 — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- COMIX ZONE — PENT, 8Mb VGA — CD 5.495
- CORRIDOR 7 — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- CREATURE SHOCK — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- CRUSADER NO REGRET — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- CYBERMAGE-DARKLIGHT — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- D! ZONE (NIVELES DOOM) — CD 5.450
- DEADLINE — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- DEADLY TIDE — CD 8.995



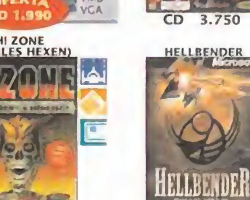
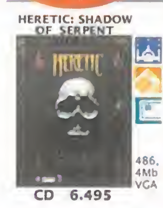





- DESCENT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- DESCENT II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- DESERT STRIKE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- DONALD IN COLD SHADOW — CD 6.495
- DOOM II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- DRAGON'S LAIR II — CD 4.895
- DUKE NUKEM II — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- DUKE! ZONE — CD 3.750
- EARTHSIEGE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.190





- EARTHSIEGE 2 — CD 7.995
- ECCO THE DOLPHIN — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495
- EXTREME NIVELES RISE TRIAD — 386, 4Mb VGA — CD 5.450
- FINAL DOOM — 486 4Mb VGA — CD 4.990
- FIRE FIGHT — CD 5.495
- GEX — CD 4.895
- H! ZONE (NIVELES HEXEN) — CD 5.450
- HELLBENDER — CD 7.495
- HERETIC: SHADOW OF SERPENT — 486, 4Mb VGA — CD 6.495



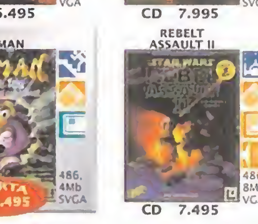





- HEXEN — 486, 4Mb VGA — CD 6.495
- HOCUS POCUS — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- INDIANA JONES Y AVENTURAS — 486, 8Mb VGA — PC 1.995
- JETSTRIKE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 4.995
- JUNGLE STRIKE — CD 1.990
- MAGIC CARPET — 386, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MAGIC CARPET 2 — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- MECHWARRIOR 2 MERCENARIES — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- METAL RAGE — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495

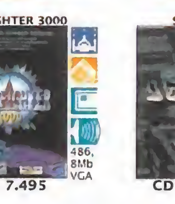







- MORTAL COIL — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- OPERATION BODY COUNT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- PITFALL — CD 6.995
- POLICE QUEST SWAT — 486, 8Mb SVGA — CD 7.975
- PRINCE OF PERSIA — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 1.495
- RAPTOR — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- RAYMAN — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- REBELT ASSAULT II — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- RETURN FIRE — CD 6.895

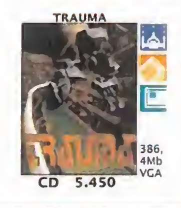
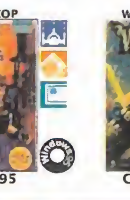
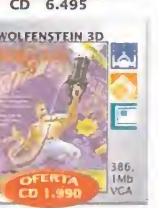


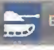


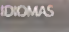
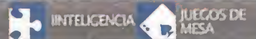
- RISE OF THE TRIAD — 386, 4Mb VGA — CD 5.450
- ROAD WARRIOR — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SCORCHED PLANET — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495
- SONIC CD — CD 5.795
- SPACE PIRATES — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 3.990
- STARFIGHTER 3000 — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- STORM — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SWIV 3D — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495
- TERMINAL VELOCITY — 486, 4Mb VGA — CD 6.450

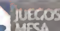
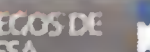


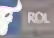
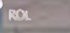

- TERMINATOR: FUTURE SHOCK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- THE RAVEN PROJECT — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- THE ULTIMATE DOOM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TOY STORY — CD 6.495
- TRAUMA — 386, 4Mb VGA — CD 5.450
- VIRTUA COP — CD 7.495
- WITCHAVEN II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- WOLFENSTEIN 3D — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- XS — PENT, 8Mb VGA — CD 6.495



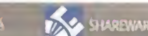








ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MÚSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

simuladores

AH- 64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aereospacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495

SILENT HUNTER



Impresionante simulador de submarinos durante la Segunda Guerra Mundial. Navega por el Pacífico Sur y elimina tantos enemigos como te sea posible. Sonido excepcional, gráficos en 3D y rotación de 360º.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

F-22 LIGHTNING II



La más alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación auténtica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores vía network, módem o serie.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

1942 PACIFIC AIR WAR	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
1944 ACROSS THE RHINE	CD 7.995	386, 4Mb SVGA
5ª FLOTA	CD 5.495	386, 4Mb VGA
ACES OVER EUROPE	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS	CD 7.495	486, 4Mb SVGA
AIR POWER	OFERTA CD 2.495	486, 4Mb SVGA
APACHE LONGBOW	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
B-17 FLYING FORTRESS	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
COMANCHE 3	CD 7.495	486, 16Mb VGA








DAWN PATROL	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DOG FIGHT	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
EF 2000	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
F-117 A	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
F-14 FLEET DEFENDER	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
F-15 STRIKE EAGLE II	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
F-19 STEALTH FIGHTER	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
FALCON 3.0	OFERTA CD 2.490	386, 4Mb VGA
FAST ATTACK	CD 7.495	486, 8Mb SVGA

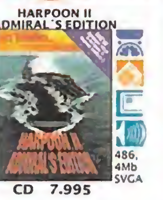






FIGTHER WING	OFERTA CD 3.995	386, 4Mb VGA
FLIGHT COMANDER 2	CD 5.495	486, 4Mb SVGA
FLIGHT OF THE INTRUDER	OFERTA CD 1.295	386, 4Mb VGA
FLIGHT UNLIMITED	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
FLIGHT SIMULATOR 6.0	CD 8.995	
HARPOON II ADMIRAL´S EDITION	CD 7.995	486, 4Mb SVGA
HARRIER JUMP JET	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
HIND	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
M1 TANK PLATOON	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA







MEGAFORTRESS	OFERTA CD 1.295	386, 4Mb VGA
NAVY STRIKE	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
OVERLORD	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
PRIVATEER	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
RED GHOST	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
SAIL 95	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
SEA WOLF	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
SHELLSHOCK	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
SHERMAN M4	OFERTA CD 1.295	386, 4Mb VGA








SILENT STEEL	CD 6.995	486, 4Mb SVGA
SILENT THUNDER	CD 5.995	
SPACE BUCKS	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
SPACE SIMULATOR	PC 8.900	386, 1Mb VGA
STAR CONTROL 3	CD 8.995	486, 8Mb SVGA
STAR CRUSADER	OFERTA CD 2.490	386, 4Mb VGA
STRIKE COMMANDER	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
SU-27 FLANKER	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
SUPER EF 2000	CD CONS.	



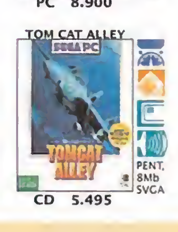


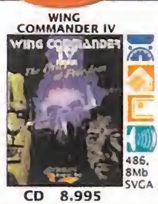




TANK	OFERTA CD 1.295	386, 4Mb VGA
TASK FORCE 1492	OFERTA CD 1.995	286, 2Mb VGA
TFX	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
TOM CAT ALLEY	CD 5.495	PENT, 8Mb SVGA
TOP GUN	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
WEREWOLF VS COMANCHE	CD 7.495	486, 8Mb VGA
WING COMMANDER IV	CD 8.995	486, 8Mb SVGA
WING NUTS	CD 5.495	486, 8Mb VGA
ZEPHYR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA








ATAC	OFERTA PC 795	286, 1 Mb VGA
BOLIX	OFERTA PC 495	286, 1 Mb VGA
INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	OFERTA PC 395	286, 1 Mb VGA
KNIGHTS OF THE SKY	OFERTA PC 795	286, 1 Mb VGA
WORLD CUP USA´94	OFERTA PC 795	386, 2 Mb VGA
ZYCONIX	OFERTA PC 395	286, 1 Mb VGA









precios **i.v.a. incluido**

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



PARANA, 504. TEL: 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

PACKS

PACK ERBE 3X1

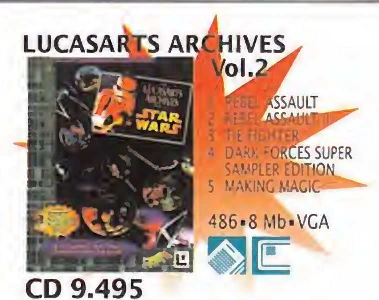


1 A IV NETWORKS
2 DARK FORCES
3 PRISIONER OF ICE

486 • 8 Mb • SVGA

CD 7.990

LUCASARTS ARCHIVES Vol.2



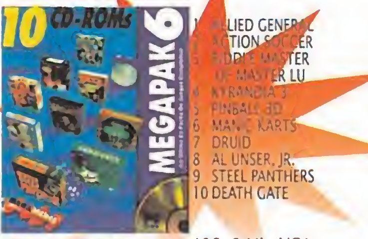
1 REBEL ASSAULT
2 REBEL ASSAULT II
3 TIE FIGHTER
4 DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5 MAKING MAGIC

486 • 8 Mb • VGA



CD 9.495

MEGAPACK Vol. 6



1 ALLIED GENERAL
2 ACTION SOCCER
3 RIDDLE MASTER OF MASTER LU
4 KYRANDIA 3
5 PINBALL 3D
6 MANIC KARTS
7 DRUID
8 AL UNSER, JR.
9 STEEL PANTHERS
10 DEATH GATE

486 • 8 Mb • VGA

CD 7.990

26 PACK BUNDLE

1 BEST OF MEDIA CLIPS
2 CD-ROM OF CD-ROMS
3 DOOM (EPISODE 1)
4 KING'S QUEST V
5 PC ANIMATION FESTIVAL
6 PC KARAOKE CLASSICS
7 STELLAR 7
8 TIME: MAN OF THE YEAR
9 WORLD FACT BOOK
10 WORLD VISTA ATLAS
11 ARTS AND LETTERS
12 BATTLECHESS ENHANCED
13 FANTASIA'S 2000 FONTS
14 HOME MEDICAL ADVISOR
15 MOVIE SELECT
16 MULTIMEDIA JUMPSTAR
17 PC KARAOKE
18 ROCK RAP'N ROLL
19 SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
20 SPACE QUEST IV

MAS 6 JUEGOS EDUCATIVOS

386, 4 Mb, SVGA

CD 6.990

MEGAPACK Vol.4



1 AEGIS
2 BLACK NIGHT
3 DAWN PATROL
4 DRAGON LORE
5 EMPIRE SOCCER
6 ORION CONSPIRANCE
7 PANZER GENERAL
8 SAVAGE WARRIORS
9 SPACE ACE
10 TORNADO

486, 8 Mb, VGA

CD 6.990

MEGAPAK 11. Vol. 5

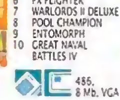


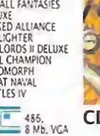
1 TERMINAL VELOCITY
2 FLIGHT UNLIMITED SPECIAL ED.
3 PRIMAL RAGE
4 PINBALL FANTASIES DELUXE
5 JAGGED ALLIANCE
6 FX FLIGHTER
7 WARLORDS II DELUXE
8 POOL CHAMPION
9 ENTOMORPH
10 GREAT NAVAL BATTLES IV

486, 8 Mb, VGA

CD 6.990

LUCASART ARCHIVES VOL. 1



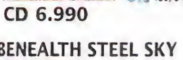


1 DAY OF TENTACLE
2 INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3 REBEL ASSAULT-SPECIAL EDITION
4 SAM & MAX HIT THE ROAD
5 STAR WARS SCREEN ENTERTAIMENT
6 SUPER SAMPLER (DEMOS)

386, 4 Mb, VGA

CD 4.990

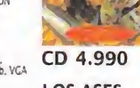
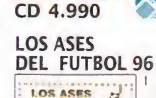
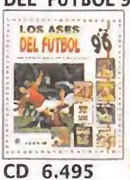
BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER


1 BENEALTH STEEL SKY
2 CANNON FODDER

OFERTA CD 3.995

MEGARACE & BLOODNET

1 MEGARACE
2 BLOODNET

OFERTA CD 2.995

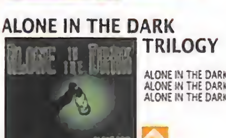
LOS ASES DEL FUTBOL 96

1 FIFA INTERNATIONAL SOCCER
2 GOAL
3 STRIKER
4 ON THE BALL
5 SENSIBLE SOCCER
6 KICK OFF 3 EUROPEAN
7 PREMIER MANAGER 3
8 CHAMPIONSHIP MANAGER 4

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

ALONE IN THE DARK TRILOGY

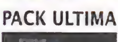



ALONE IN THE DARK 1
ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK 3

386, 4 Mb, VGA

CD 7.495

CLASSICS COLLECTION

1 OMAR SHARIF ON BRIDGE
2 FLYING PICTURES
3 SOLITAIRE FOR WINDOWS
4 CHESS

386, 4 Mb, VGA

CD 2.990

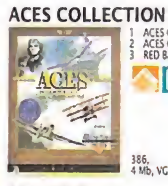
GOLDEN 10

1 CHESS PLAYER 2150
2 FIRST SAMURAI
3 GUNSHIP
4 KICK OFF 2
5 MEGALOMANIA
6 MIG-29
7 PERFECT GENERAL
8 RAILROAD TYCOON
9 RED STORM RISING
10 SILENT SERVICE II

386, 4 Mb, VGA

CD 4.990

ACES COLLECTION

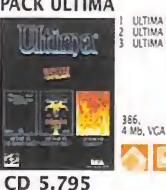


1 ACES OF THE PACIFIC
2 ACES OVER EUROPE
3 RED BARON

386, 4 Mb, VGA

CD 5.975

KING'S QUEST COLLECT.



KING'S QUEST 1
KING'S QUEST 2
KING'S QUEST 3
KING'S QUEST 4
KING'S QUEST 5
KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

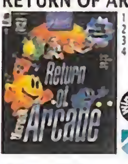
PACK ULTIMA

1 ULTIMA VII: BLACK GATE
2 ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE
3 ULTIMA VIII

386, 4 Mb, VGA

CD 5.795

RETURN OF ARCADE



1 PAC MAN
2 POLE POSITION
3 GALAXIAN
4 DIG - DOG

PC 4.895

LARRY COLLECTION



LARRY 1
LARRY 2
LARRY 3
LARRY 5
LARRY 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

WORLD OF COMBAT



1 ARMORED FIST
2 COMANCHE
3 WOLFPACK

386, 4 Mb, VGA

CD 6.495

Entra en tu






Todos estos productos y muchos más los encontrarás al mejor precio.





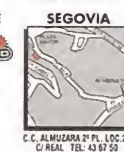







ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
Elche ALICANTE — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59
ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 534 37 19 (NUEVO CENTRO)
BARCELONA — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
BARCELONA — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 68 23
Badalona BARCELONA — SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
Mataró BARCELONA — SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 790 22 78 (NUEVO CENTRO)
Sabadell BARCELONA — FILADORS, 240 TEL: 713 61 16 (NUEVO CENTRO)
BURGOS — C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
GIRONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
HUESCA — ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
Stgo. de C. LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 68
LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID — MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
MADRID — C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N (PROXIMA APERTURA)
Alcalá de H. MADRID — MAYOR, 89 TEL: 880 26 92
Alcobendas MADRID — CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
Alcorcón MADRID — CISNEROS, 47 (PROXIMA APERTURA)
Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15
MÁLAGA — ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
Fuengirola MÁLAGA — AV. JESÚS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
Pamplona NAVARRA — PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
Palma de MALLORCA — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL 40 55 73
Vila Nova Gaia PORTO — GAIA SHOPPING AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40
Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
SALAMANCA — TORO, 84 TEL: 26 16 81
Sta. Cruz de TENERIFE — RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83 (NUEVO CENTRO)
SEGOVIA — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21 C/ REAL TEL: 43 67 50
SEVILLA — C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VALENCIA — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 18 28
VITORIA-GASTEIZ — MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24
BILBAO — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
Las Arenas VIZCAYA — CALLE DEL CLUB, 1 (PROXIMA APERTURA)
ZARAGOZA — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56



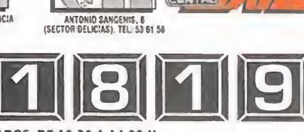




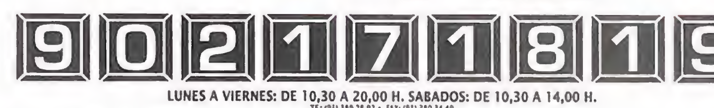






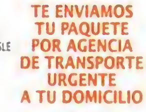



Llámanos si no tienes cerca un CENTRO MAIL



LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO




POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

MC M

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL* ▪ *"Cupones"* ▪ ▪ *Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F ▪ 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Precios válidos hasta 31/12/96 o fin de existencias.



Lo mejor del mes

Que, tras asistir al SIMO de este año, hayamos salido con la impresión de que la feria española de la informática se empieza a parecer a una feria internacional, por lo menos en lo que el apartado lúdico se refiere, con todos los stands relacionados con los videojuegos juntos en un pabellón y exhibiendo original y vistosa decoración.



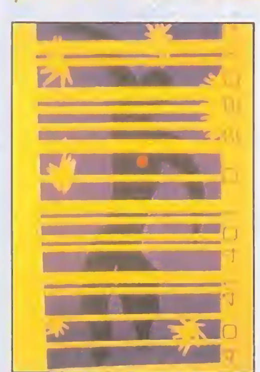


PUBLICIDAD ALTERNATIVA

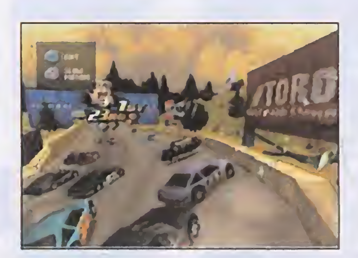
Aunque la fuente de potencial imaginativo de los publicistas anglosajones sea prácticamente inagotable, también son muy aficionados a echar mano de lo simplemente desagradable para vender sus productos. Una vez más, las imágenes son lo suficientemente elocuentes, como podéis observar. Para los no versados en anatomía digamos que se trata de un cerebro presuntamente humano –será de imitación, aunque conociendo donde son capaces de llegar ahí fuera, no nos extrañaría que fuera real– y de un par de... ¡ejem!, genitales de un animal macho –más raro aún sería que fuera de procedencia humana–. Y todo para anunciar «Strife», de 3DO Company, mostrándonos lo que, según ellos, hace falta para jugar a él: cerebro y un par de machos, que diría un mejicano. Lo que no sabemos es si, a la vista del anuncio, a las mujeres les está vetado el juego por alguna razón.

FORMIDABLE...

... que del 23 al 29 de diciembre se celebra en Madrid –en el Círculo de Bellas Artes– un Salón con el videojuego como protagonista. Allí se darán cita tanto profesionales como estudiosos, y por supuesto, todos vosotros como aficionados, y en buena medida, especialistas en el tema, para recabar vuestra opinión de cara a elegir el "Videojuego favorito del Año". Ante todo habrá videojuegos –los últimos títulos– con los que podréis practicar vuestras habilidades; pero también conferencias, proyecciones y reportajes para los que queráis algo más que tan sólo jugar. Ya era hora de que se realizara algo así en nuestro país para todos los públicos y en época de vacaciones escolares, para que el mayor número de vosotros podáis participar.



LAMENTABLE...



... que lleguen las Navidades, época tradicional de hacer regalos y entregar presentes, y nos veamos privados de algunos de los más esperados y espectaculares. Ya no hablamos de Nintendo 64, aunque esperamos una rectifiación sorpresa por parte de los japoneses, sino ya por Bandai Pippin, a la venta en Europa en diciembre y con muy pocas probabilidades de llegar a España. Pero no queda ahí la cosa, porque en todas las consolas cuecen habas, y no veremos «Destruction Derby 2» para PlayStation, el lanzamiento estrella de Sony, hasta el año que viene; y la versión PC todavía está en el aire. Pero el PC también echará bastante software de menos, como «Magic The Gathering», «Heart of Darkness», o «Master of Orion II», entre otros, que están programados para el año próximo.

Hace 10 años...

En Micromanía 19 el protagonista indiscutible es la Navidad, y por ello montamos en la portada nuestro belén particular. Y qué mejores figuras para representarlo que todos los personajes de los juegos candentes del momento.
Allí estaban todos, representados fuera de la revista, pero también dentro en forma de cargadores y pokes para «Cobra», «Dragon's Lair», «Street Hawk», y otros tantos. Los mapas esta vez correspondieron a «Asterix», «Avenger» y «Dan Dare», también totalmente resueltos, junto al comentario de una pequeña maravilla para dibujar en nuestros micros de 8 bits: «Art Studio».



¿QuÉ He HeCHo YO PaRa MeReCeR EsTo?

Como me temía, habéis recogido la pelota que mandamos a vuestros tejados en el número pasado, y ya llegan cartas con puntillosas comparaciones entre juegos, denostando a uno y favoreciendo a otro. Ahora le toca sufrir a «Duke Nukem 3D», que según **Jordi Agelet Cano** de Barcelona, es superado con creces por «Quake»:

"Quake es asombroso, espeluznante, divertidísimo, y a la vez, terrorífico. Es el juego más impresionante del planeta, una obra maestra de infinita belleza escénica y de un nivel de jugabilidad salvajemente endiablado. ¡Por fin sale a la luz un auténtico arcade 3D! Sus efectos de luces y sombras, tanto estáticos como dinámicos, son lo más parecido a la realidad, cuidándose al milímetro la iluminación de cada estructura, por pequeña e insignificante que sea... Lo que no comprendo es cómo puede haber gente que predique las excelencias de «Duke Nukem 3D» en contra de «Quake». El primero no es más que un montón de horteradas cutres y de mal gusto comparándolo con el actual rey de los arcades tridimensionales..."

Cuando queréis sois un tanto explícitos y claros, sobre todo cuando se trata de defender lo que os gusta. Por eso quiero que tratéis y pongáis en remojo a más juegos, tanto los favoritos como los que no lo son tanto. Aquí siempre habrá alguien que os escuche:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL SECTOR CRÍTICO**.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón: **sectorcritico.micromania@hobbypress.es**



Juega mientras instalas

La idea de pasar el rato de la forma más entretenida –sin necesidad de irte a ver la tele, tomarte algo, o a hablar por teléfono con tus amigos, entre otros– mientras un juego se instala, no es nueva. Ya en los tiempos del Spectrum había juegos que, mientras cargaban, nos permitían entretenernos con otro jueguecillo más simple. Con la llegada del PC desaparecieron las esperas, y respiramos aliviados... hasta hoy, en que nos topamos con juegos que tardan más en instalar que los de Spectrum. Increíble, pero cierto. Menos mal que hay algunos juegos –muy pocos– que han recuperado la vieja idea del instalador jugable. Uno de ellos es «Broken Sword» de Virgin, que a pesar de no tardar mucho en instalarse, nos propone una partida de machacaladrillos en el más puro estilo «Arkanoid». Es de agradecer, pero lo habría sido más de no ir un tanto a cámara lenta –y dependiendo de la velocidad del micro–, como el resto del programa de instalación.



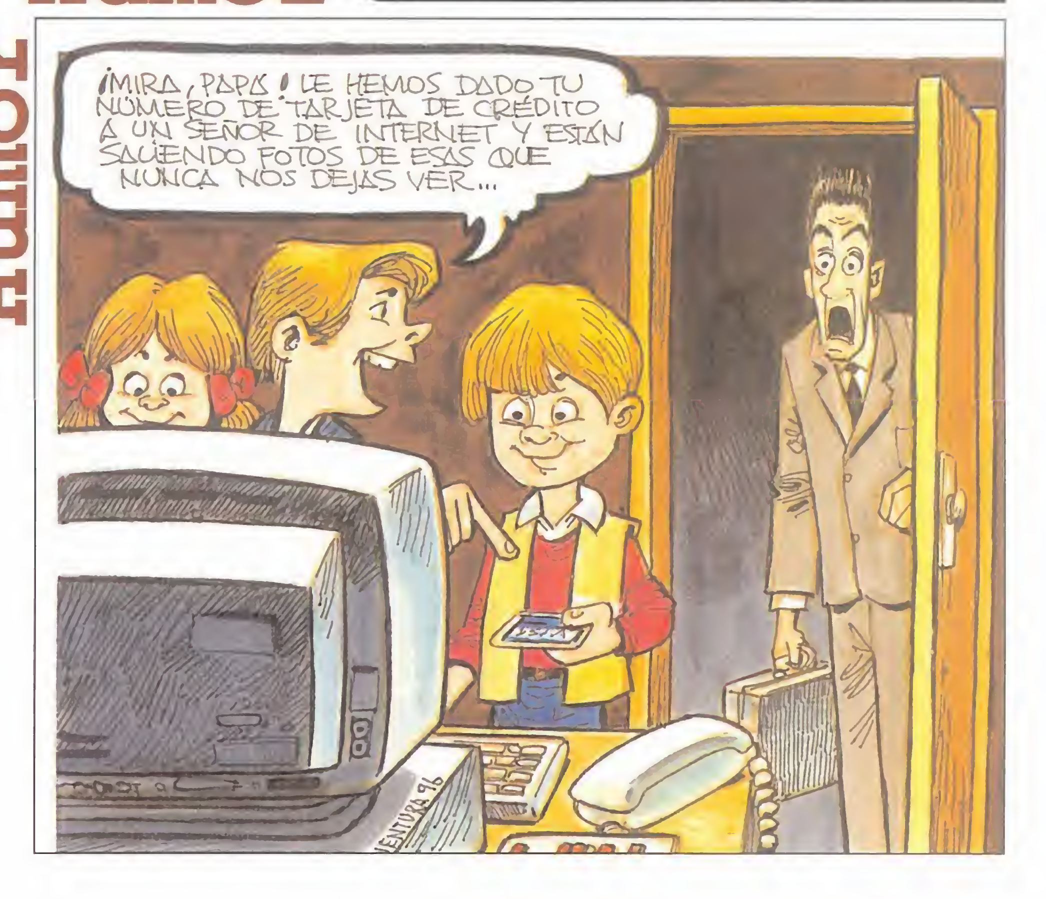
¿Cómo... es posible que aún haya juegos que basan todo su gancho en unos gráficos arrebatadores tras los que se esconde una jugabilidad pésima y sin ninguna adicción?

¿Qué... pasaría con aquellos que se escandalizan con las publicidades que se ven en nuestro país si se publicaran las que aparecen en el extranjero y que os mostramos aquí?

¿Cuál... es el futuro del CD-ROM como lo conocemos en la actualidad ahora que ha sido oficialmente presentado el DVD, que se comercializará aquí a principios del año próximo?

¿Cuándo... tendrá Sega su respuesta en forma de revolucionaria consola portátil para replicar al lanzamiento de la nueva GameBoy Pocket por parte de Nintendo?

Humor por Ventura y Nieto







...NO ES TRAIDOR

A veces uno llega a maravillarse de lo que son las cosas. De eso que unos llaman coincidencias y otros, destino. Y es que resulta asombroso comprobar cómo, sin apenas proponérselo, uno es capaz de adivinar datos sobre determinados asuntos con más precisión que un reloj suizo.

Aquellos que, habitual o circunstancialmente, detengan su repaso a las páginas de la revista en esta sección, recordarán –más reciente, imposible– cómo en el número anterior ya se hacían desde aquí ciertas advertencias, relacionadas con lo que se nos venía encima por aquello de las fechas, propicias para algunas alegrías que, los que estamos en este mundo de los juegos, recibimos cíclicamente, como "estos son productos alienantes" y similares. Pues bien, el mismo día –¡ya es casualidad!– en que aquellas líneas fueron escritas en el mismo ordenador en que lo están siendo las que ahora leéis, uno tuvo la ¿fortuna? de toparse por la noche en su televisor con un programa emitido en cierta cadena, que ni viene al caso nombrar, ni ganas de hacerlo, en el que –se supone, que por aquello de las fechas– se entraba a saco –en el sentido más peyorativo de la expresión– contra los videojuegos y todo lo relacionado con los mismos. Y la escena, como suele ser costumbre en este tipo de circos –porque eso era, y no otra cosa–, estaba montada de tal modo que resultaba casi imposible no reírse de lo que allí se estaba viendo y escuchando. De hecho, uno pensaba que, en realidad, estaba ante un nuevo show de los hermanos Tonetti, porque era algo tan surrealista que mi mente aún duda de la veracidad de lo visto y oído.

Para empezar, nadie directamente involucrado en este mundo del soft había asistido en directo al ¿debate? (¿show? ¿teatro? ¿tragicomedia? ¿performance? ¿jam session...?) allí propuesto, sobre la posible naturaleza perjudicial para la salud mental y social de los tiernos infantes –recordaré que, según declaraciones allí realizadas, y para aquella gente, los juegos son cosas para niños de teta, más o menos–. Nadie. Cero. Sólo una llamada por teléfono en la que se intentó acorralar al comunicante.

Dos chavales allí presentes, jugando a «Doom» y diciendo –¡lógicamente!– que los juegos les encantaban y eran de lo más entretenido, y eran eso, juegos, era todo lo representado. El resto, unos sujetos que, probablemente, jamás se han acercado a un ordenador, consola, o chisme similar, porque deben pensar que aquello es cuestión de magia negra y vudú, cosas del demonio, y que pueden perder su alma si rozan un monitor o un teclado. Lo más gracioso era, eso, que reconocían que jamás habían probado un juego porque para ellos, y cito literalmente, "es basura, y estamos dando basura a nuestros hijos, haciéndoles crecer aislados del mundo". Sin comentarios.

Luego, apareció una persona que decía haber estudiado psicología y pedagogía, y afirmaba que los juegos eran todos violentos y fascistas –menos los educativos; vaya, algo es algo– y que se basaban en matar "al diferente; al moro o al negro, por ejemplo". Y que "los buenos, en los juegos, siempre son asesinos, que se dedican a matar". Bien, ¿qué decir? Si se juega a «Doom» y se eliminan demonios, o seres tan "diferentes" como señores altos, rubios y con la tez más blanca que la harina y, además, ese alguien que afirma que "el diferente" es "el moro o el negro", y lo dice con esas palabras, se acaba de expresar por sí mismo. Sobra cualquier añadido.

Los juegos muestran violencia. Cierto. Algunos. Y metida en un juego, y que no sale de ahí. Algo irreal y que todos comprenden como tal –aunque acepte que psicópatas, los hay en todas partes, y un juego, o una excusa mucho más simple, baste para ellos como detonante de su estupidez–. ¿No es mucho más cruel la televisión, y en cantidades abusivas? ¿Es más educativo y menos "basura" contemplar las luchas étnicas en África, con cadáveres mutilados? ¿Es más "socializador", y menos "alienante", ver los éxodos de sociedades enteras, con gente enferma que sabes que morirá con seguridad, y que el resto del mundo se lava las manos? Éste es un tema que seguirá sine die, mientras haya gente cuya ignorancia sólo es comparable a sus ganas de mantenerse en ese estado porque les convenga en un momento determinado. Es como si un servidor, por poner un ejemplo, se fuera a la sede del FMI e intentara dar una conferencia sobre macroeconomía; o dijera que toda la física que se estudia en el MIT es basura, porque sirve para hacer bombas atómicas. Lo mismo.

Intentar mantener este discurso es algo sin sentido, puesto que no hay mayor sordera del que no quiera oír, ni peor ceguera del que no quiere ver. Así que, cuando el nivel de imbecilidad de este mundo disminuya –cosa harto difícil– podremos hablar como personas civilizadas.

D.

Lo último de ELECTRONIC ARTS® en CENTRO MAIL

FIFA ´97

La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D+ TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego " En alta velocidad" ofrece la opción de un ritmo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo en la simulación. FIFA´97: Emoción Capturada.

5.895



NBA LIVE´97

Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y la atmósfera de la cancha. La experiencia de juego captura toda la emoción, ansiedad, velocidad y potencia de uno de los juegos más duros y frenéticos del mundo. Vive el mundo de la NBA en tu casa.

5.795

MADDEN ´97

El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara, y un ritmo de acción muy veloz, junto con el inimitable estilo de los comentarios de Madden, estadios tridimensionales y movimientos capturados al detalle, son algunos de los elementos que llevan toda la emoción del fútbol americano a su propia casa.

5.795

NHL ´97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increíbles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción. No te pierdas la velocidad y realismo de uno de los juegos más trepidantes y favoritos de Norteamérica.

5.795

DESTRUCTION DERBY 2

Los nuevos choques muestran trompos y vueltas de campana en tiempo real ofreciendo efectos de lo más realista (llamas, explosiones, chispazos), todo se puede convertir en verdadera chatarra, ya que el capó y el maletero saltan con los impactos, los coches pierden las ruedas... Los circuitos, más largos y anchos y con curvas más pronunciadas, rodeados de colinas, baches, cruces y túneles, permiten espectaculares efectos...

7.495



En esta aventura victoriana que se desarrolla en más de 50 lugares distintos, Sherlock Holmes deberá resolver escabrosos crímenes, velar por la seguridad nacional de su país, salvar al gobierno de un escandaloso ridículo, y proteger el honor de la familia real. Todo un día de trabajo para el detective más famoso de todos los tiempos. Descubra fascinantes escenarios renderizados en tres dimensiones.

6.495

SYNDICATE WARS

Syndicate ha vuelto más explosivo que nunca. Los gráficos son aún más asombrosos, la atmósfera más tenebrosa y las armas más destructivas que nunca. Entre las nuevas características un entorno tridimensional que permite todos los ángulos de visualización, una batería de armas de increíble potencia, y la opción de controlar dos facciones de combate. Es la guerra de los sindicatos del crimen.

6.495

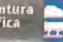
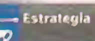
F-22 LIGHTING II

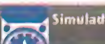
Volar a través de un vasto paisaje cubierto por un sangrante cielo rojo. Luchar a vida o muerte dejando atrás al enemigo tantas veces como sea posible, una dura prueba con la que no te habías enfrentado antes. Quedará fascinado al volar sobre un mundo lleno de excepcionales gráficos , siendo testigo de las lamentaciones y crujido de dientes de sus enemigos en un glorioso sonido Dolby Surround.

7.495

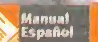
Para tus pedidos telefónicos







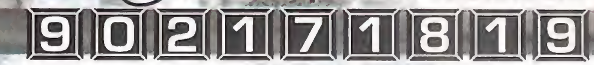










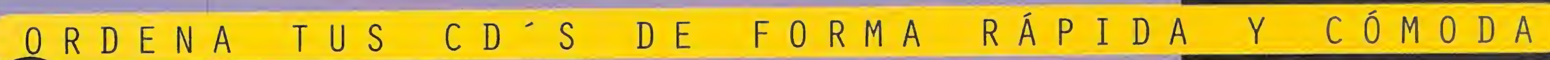


ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
3 SKULLS OF THE TOLTECS	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	1 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
ALIEN TRILOGY	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	10 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD	SB, GR, RL	RED	CASCO VFX1
BATMAN FOREVER	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/90	8 MB	21 MB	SVGA (VESA)	CUADRUP.	TECL, PAD	SB, GR, RL	NO	------------------
BROKEN SWORD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	2 - 150 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	CD	486SX/25	486DX2/66	8 MB	10 - 30 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	JUEGO E-MAIL
CHESSMASTER 5000	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	15 - 39 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	MODEM, RED, INT.	------------------
DAGGERFALL	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	50 MB	VGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB, GR	NO	COMP. WIN95
DEADLY TIDE	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB	25 MB	SVGA	CUADRUP.	RAT, PAD, TECL	TODAS	NO	------------------
DEUS	CD	486DX/33	PENTIUM/90	8 MB	5 - 212	VGA/SVGA	SIMPLE	RATÓN	SB	NO	COMP. WIN95
F1 MANAGER	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	30 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	------------------
FABLE	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	2 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
FINAL DOOM	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB WIN95)	40 MB	VGA	SIMPLE	RAT, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, INT.	COMP. WIN95
GENE MACHINE	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB (12 MB REC.)	15 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
GRID RUNNER	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/100	8 MB	1.5 - 50 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD,JOY	TODAS	RED	------------------
INTRUDER	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	SB, GR	NO	------------------
IRONMAN X-O MANOWAR	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	1.5 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	NO	------------------
KRAZY IVAN	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB (16 MB REC.)	3 - 25 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	MODEM, RED	4X RECOM
MECHWARRIOR 2: MERCEN.	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB REC.)	62 MB	SVGA	DOBLE	RAT, JOY, PAD	SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	WIN95 Y DOS
MUMMY	CD (WINDOWS)	486DX/33	486DX2/66	8 MB (560 KB BASE)	22 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	COMP. WIN95
MUTANT PENGUINS	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	20 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
NECRODOME	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/90	8 MB	23 - 32 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	TODAS	RED, MODEM	------------------
ORION BURGER	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	4 - 550 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, MIDI	NO	COMP. WIN95
RALLY CHAMPIONSHIP	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB REC.)	2 - 92 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	RED	4X RECOM.
SHERLOCK HOLMES 2	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB REC.)	15 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
STEEL PANTHERS II	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (400 KB BASE)	12 - 110 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	E-MAIL
SWIV 3D	CD	PENTIUM/90	PENTIUM/100	8 MB	35 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB, GR, RL	NO	DOS Y WIN95
TOMB RAIDER	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB	20 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD	AD, SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
VIRTUA COP	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB (16 MB REC.)	20 - 120 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED, MODEM	------------------
WAR WIND	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/120	16 MB	5 - 50 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED, MODEM	------------------
XS	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB (16 MB REC.)	20 - 120 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	AD, SB, GR, RL	NO	4X RECOM.

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI



Gratis al suscribirte un año a Micromanía

El CD3 te permite guardar y tener siempre ordenados hasta 40 CD-ROMs. Nada, ni siquiera el polvo, estará en contacto con la superficie de tus discos.

- Asa abatible para poder transportar tu porta Cd's. Su cierre de seguridad te asegura que no se abrirá cuando lo lleves de un sitio a otro.
- Podrás escribir todos los títulos de los CD-ROMs que archives y siempre saber el orden de colocación. Además incorpora unos pequeños adhesivos para que numeres el propio CD-ROM y así sepas dónde colocarlo sin necesidad de consultar la lista.
- Incorpora un revolucionario sistema de busca CD's. Colocas el botón rojo en el número de CD que quieras extraer. Abres el porta CD y aparecerá separado del resto en la parte superior. Más cómodo imposible.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A MICROMANÍA POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo archivador de CD-ROMs (CD3) que en las tiendas cuesta 3.950 pesetas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.
- Si subiera el precio de portada, o hubiera algún número extra más caro, a ti no te afectaría.

Y TODO ELLO POR

7.140 Pesetas

(12 números X 595 Pesetas)

